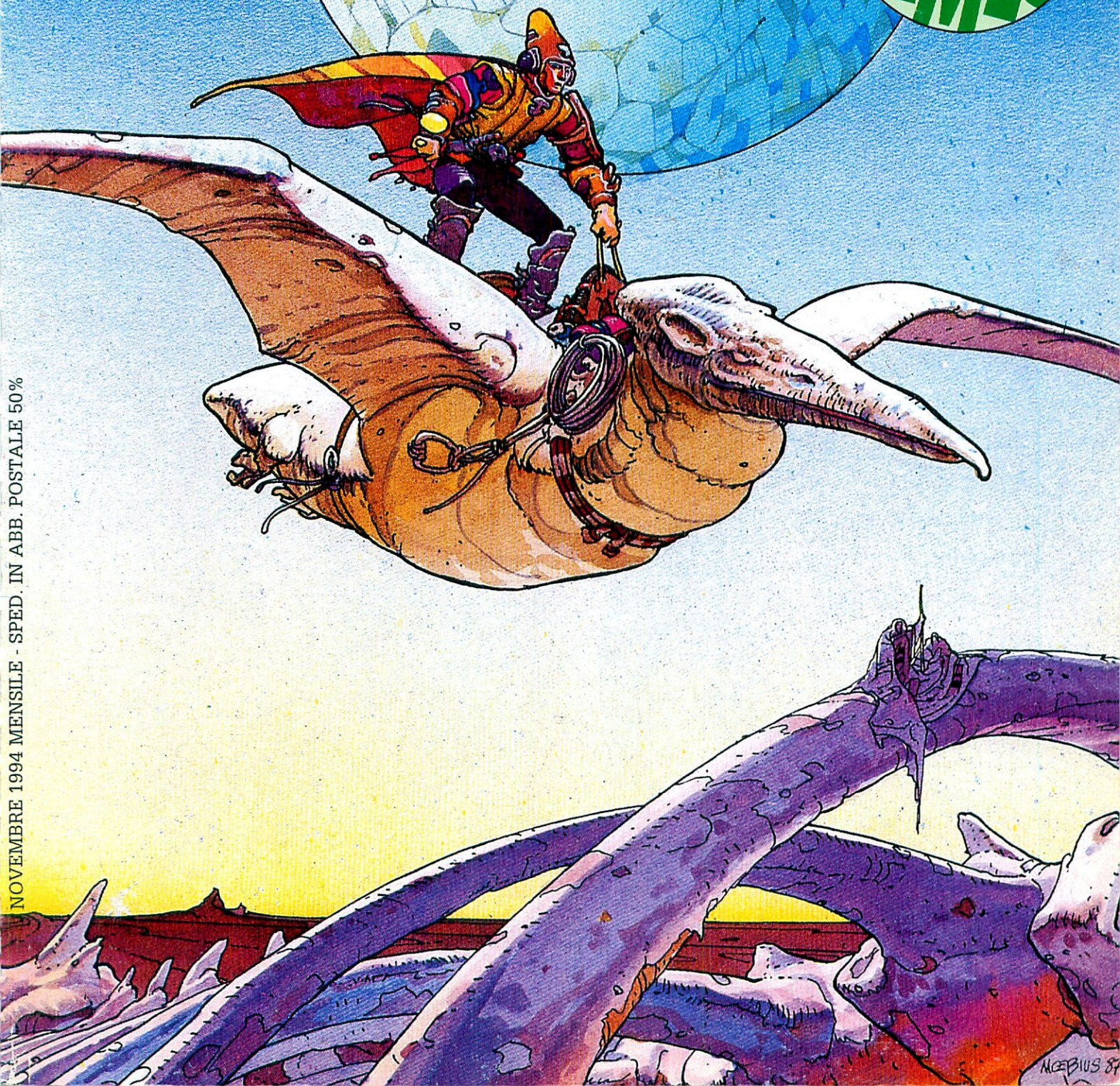
LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 139 LIRE 7.000
L'ETERNAUTA
FUMETTI & GAMES
NOVEMBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%
MŒBIUS 87

SOMMARIO

Carissimi Eternauti

negli ultimi tempi mi è accaduto più di una volta di sfogliare fanzines e riviste specializzate del settore e di ritrovarvi pubblicati alcuni stralci dei miei editoriali apparsi su "L'Eternauta". Fin qui, niente di male; chiunque faccia il mio stesso lavoro si espone sempre e comunque al giudizio del pubblico e dei colleghi, e deve essere pronto ad accettare qualsiasi tipo di critica. Il gioco delle opinioni, però, ha una regola uguale e contraria: chiunque si serva del diritto di critica dovrebbe cercare di giudicare l'operato altrui ponendosi in una posizione di oggettività. Inoltre, e questa è l'infrazione più pericolosa di tutte, bisognerebbe evitare di pubblicare solo alcuni stralci dell'intervento che si vuole criticare, oppure – qualora vi si fosse costretti per mancanza di spazio – cercare di non decontestualizzare certi passi che, se letti da soli o se "rimontati" in maniera maliziosa e abile, possono approdare a conclusioni logiche del tutto diverse da quelle che l'autore del pezzo si era prefissato di raggiungere. Nel mio caso, poi, visto che collaboro da diversi anni con una figura di spicco del fumetto italiano come Rinaldo Traini, spesso mi viene sollevata l'accusa più fastidiosa che possa essere mossa a chi scrive, e cioé quella di essere un semplice prestanome, un veicolo per le idee del proprio editore. Approfitto di questa sede per smentire una volta per tutte e in maniera molto decisa: da quando scrivo su queste pagine, ho sempre perorato le mie cause e portato avanti le mie idee, per cui mi ritengo responsabile di ogni frase che figuri in un articolo firmato col mio nome. Un'ultima cosa: il nostro settore è ancora abbastanza piccolo, per cui non è affatto difficile mettersi in contatto con me personalmente. In questo modo, chiacchierando col sottoscritto, chiunque abbia dei dubbi su cose da me affermate potrà scioglierli immediatamente per poi stendere un pezzo più preciso e meglio documentato.

Lorenzo Bartoli

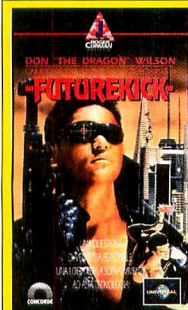
L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 139 Novembre 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

John Woo: il mito dei fumettari

di Roberto Genovesi

Questo mese la CIC Video monopolizza l'attenzione della rubrica delle recensioni homevideo

Per la gran parte del pubblico il suo nome non vuol dire nulla ma nel mondo dei giovani appassionati di cinema, fantastico e fumetto è ormai un mito nonostante i suoi film circolino quasi esclusivamente in videocassette ed in edizioni non doppiate.
Stiamo parlando di John Woo, un regista di origini orientali le cui carrellate, i cui primi piani e le cui sequenze sono diventate "vangelo" per moltissimi sceneggiatori di fumetti.
Senza Tregua è l'unico film di John Woo arrivato sui grandi schermi italiani e certamente non per merito del nome del regista ma per quello dell'astro nascente Jean Claude Van Damme.
Non è il migliore (i veri capolavori di Woo sono *The Killer* e *Hardboiled*) ma rende già l'idea delle potenzialità infinite di questo mago della cinepresa che si muove sul set come un disegnatore pianifica le tavole di un fumetto.
Woo predilige le scene rallentate per enfatizzare i passaggi più drammatici, i primi piani, le inquadrature oblique dall'alto e dal basso, le sequenze. Nonostante il lavoro degli sceneggiatori le sue pellicole hanno sempre un marchio inconfondibile.
Per tutti coloro che hanno intenzione di intraprendere la strada di sceneggiatore di fumetti o comunque sono ancora alle prime armi in questa affascinante professione consigliamo di collezionare **tutti** i film di John Woo e di vederli ognuno almeno tre volte con un videoregistratore che consenta l'uso della moviola e dell'avanzamento e arretramento fotogramma per fotogramma. Non stiamo parlando di capolavori di cinematografia, si intende, ma di film che sembrano nati dal fumetto e al fumetto ispirarsi follemente. Spesso i protagonisti dei film di Woo sono solo cattivi o solo buoni, non manifestano sfumature ma non è forse proprio questo il segreto dei fumetti di successo?
Senza Tregua, regia di John Woo, con Jean Claude Van Damme, 95 min., CIC Video.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

Futurekick, regia di Damian Klaus, 76 min. CIC Video.
Siamo nel 2025, le classi più ricche vivono sulla Luna e hanno lasciato la Terra al dominio delle bande di delinquenti. In questo inferno una donna ha deciso di trovare l'assassino di suo marito e per questo assume Walker, un cacciatore di taglie mezzo uomo e mezzo macchina, esperto di arti marziali. Insieme viaggeranno fianco a fianco in un incubo che presto potrebbe diventare la nostra realtà. Un po' di Cyberpunk, un pizzico di *noir*, avventura e una generale sensazione di *"già visto"* caratterizzano questo B movie che le sale cinematografiche italiane hanno letteralmente ignorato.

Incontri ravvicinati, regia di Brian Trenchard-Smith, 84 min., CIC Video.
Paul è convinto di venire periodicamente rapito dagli extraterrestri. I suoi sospetti sembrano fondati dal momento in cui si accorge di essere controllato da una squadra speciale dell'aviazione americana denominata in codice E.T. Ma una notte una nave spaziale scende sulla Terra per contattare proprio Paul e allora tutto diventa più difficile sia per i poliziotti e sia per il povero protagonista.

La produzione cinematografica di fantascienza made in Usa è letteralmente sconfinata. Ogni anno le case produttrici sfornano centinaia di pellicole che spesso non arrivano nemmeno alle nostre sale cinematografiche. Come questo film.

Teste di cono, regia di Steve Barron, 83 min., CIC Video.
Le "teste di cono" sono poveri alieni rimasti isolati dalla loro base e caduti accidentalmente sulla Terra. Le loro disavventure sono il pretesto per una serie di situazioni esilaranti giocate tutte sulla strana, a dir poco, conformazione dei loro encefali. *Coneheads* è un film curioso che in Usa ha avuto un discreto successo. In Italia se ne sta parlando solo ora che è uscita la videocassetta. Il cast degli attori, tra i quali Dan Aykroyd e Jane Curtis, promette bene.

SeaQuest: 2007 Odissea negli abissi, regia di Irvin Kershner, 88 min., CIC Video.
Come spesso accade le migliori serie di avventura e fantascienza made in Usa non vengono trasmesse in Italia oppure (vedi il caso di X Files) vengono trasmesse talmente tardi che nessuno se ne accorge. SeaQuest è davvero una bella serie di telefilm che vede la supervisione di Steven Spielberg.

Visto che non vi è stato concesso di capire di cosa si tratta ritenetevi fortunati ad avere la possibilità di godervi questo puntata fiume tradotta in videocassetta. Ma non vi ci abituate.

OGNI MESE IN EDICOLA
LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE C. SEGAR
Braccio di Ferro
COMIC ART

RIPARAZIONI
moebius.
SU STIRINX, UN MAESTRO DI VIE E' IN PANNE.
STEL! ... VEDI QUALCOSA?
NO!

SEMBRA TUTTO A POSTO ... I COLLEGAMENTI SONO INTATTI, IL RIPETITORE DI LIMITE E' IN POSIZIONE CORRETTA!...
HM... BRUTTO SEGNO...

UFFA! DOVRO' SCENDERE FINO AL CUORE ...
SII PRUDENTE, STEL! SAI QUANTO SONO IMPREVEDIBILI I CUORI DI QUESTI MAESTRI!

CI SONO! C'E' UN FORTE IRRAGGIAMENTO! MI RICEVI SEMPRE?...
SI', MA SEMPRE PIU' DEBOLMENTE!... VACCI PIANO!
MOEBIUS

ECCO IL CUORE ... EMETTE SOLO UNA DOZZINA DI RAGGI, MA TUTTI DI FORTE INTENSITA'!
MI STA ATTIRANDO ... ATAN! MI RICEVI?
CAVOLO! CONTATTO PERSO!
MOEBIUS 2

PER IL COSMO, CHE REAZIONE!
...IL CUORE STA PER ROMPERSI!!

MAESTRO DI VIE, MI HAI NASCOSTO LA VERITA'! IL CUORE DEL VEICOLO E' GRAVEMENTE DANNEGGIATO ...
NON AVEVI DETTO CHE IL TUO MECCANICO E' UN MUTANTE GENIALE?

HM... SI', MA NON HAI BISOGNO DI UN MECCANICO... TI SERVE UN MANUTENTORE PSICHICO... RICONOSCILO!
BE'... E' VERO, C'E' UN PICCOLO PROBLEMA... MA VI RADDOPPIO L'ONORARIO, E SE IL MECCANICO HA IL CUORE PURO, SE LA CAVERA' A PERFEZIONE!

STEL!? CERTO CHE HA IL CUORE PURO... CHE DISCORSI!!!
MOEBIUS3

?!
UN BAMBINO PIANGE !
MOEBIUS

S'E' ROTTO IL MIO SOTTOMARINO !!!
MA... NON E' POSSIBILE ! IL BAMBINO, IL GIOCATTOLO...

NON VA PIU' ! AFFONDA E NON RISALE...
B2

SE VUOI, POSSO AGGIUSTARTELO, STEL ! TI CHIAMI COSI', NO ?
SI', SIGNORE ! STEL ! VERAMENTE MI RIPARERA' IL SOTTOMARINO ? E LEI... COME SI CHIAMA ?
ANCH'IO STEL ! STRANA COINCIDENZA, EH ?

BE', VEDIAMO COS'HA QUESTO MAGNIFICO SOTTOMARINO...
B2
MOEBIUS 5

NON PUOI IMMAGINARE CHE PENA NE HO AVUTO AL-L'EPOCA! EHI ... VIENI A VE-DERE! IL MAESTRO DI VIE E' RIPARTITO !!! E COME FILA !!! SEMBRA QUASI CHE ABBIA UNA META ... *

OK! TORNIAMO ALLA NAVE ...

* I MAESTRI DI VIE (STIRINX, R467 SEC.), STRANA RAZZA CHE SOLCA CONTINUAMENTE LA RETE STRADALE DI CUI E' COMPLETA-MENTE COPERTO IL PIANETA.
LE MERAVIGLIE DELL'UNIVERSO. T3 PAR. 312

MOEBIUS 6

FINE

...Sulla Stella...
Un viaggio Citroën

TROLLOPENN NON E' TIPO DA RESTARE SILENZIOSO ...

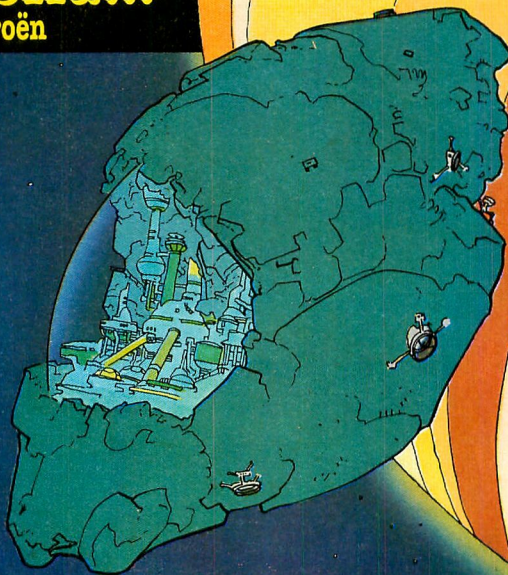
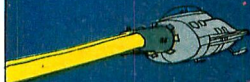
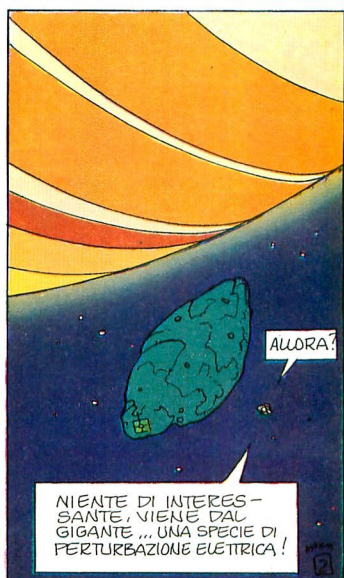
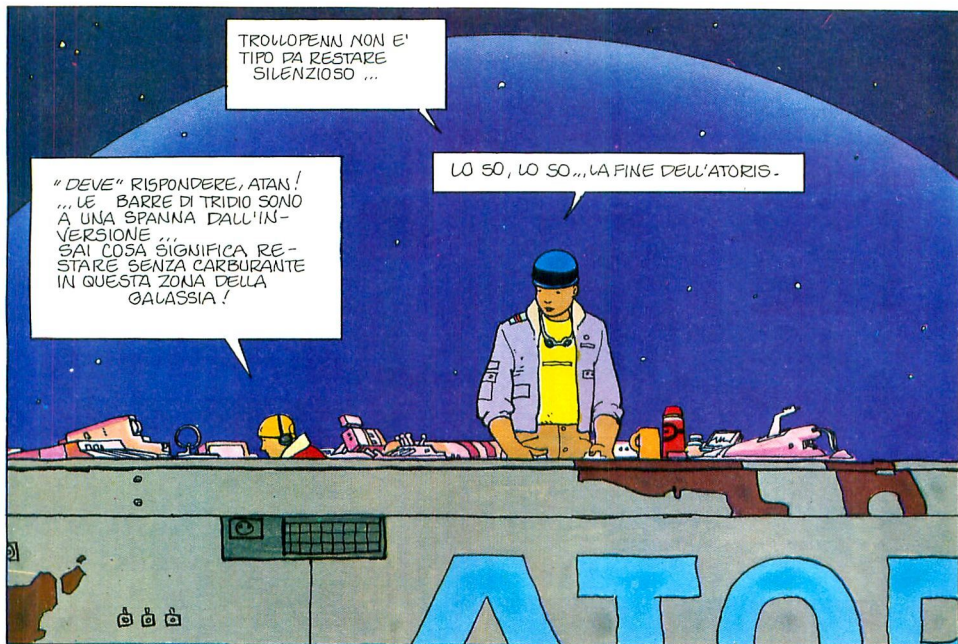
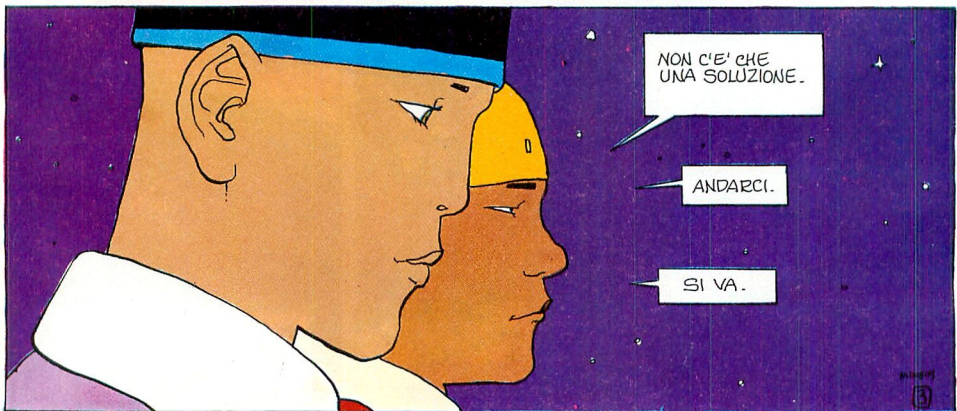
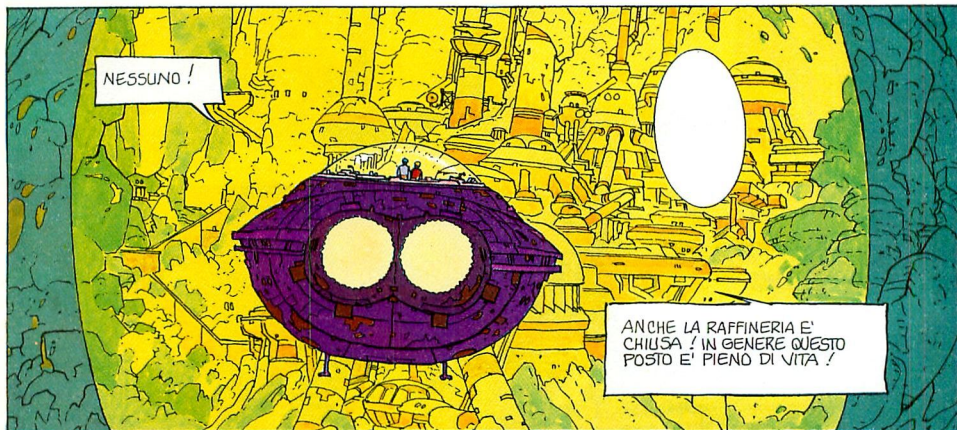
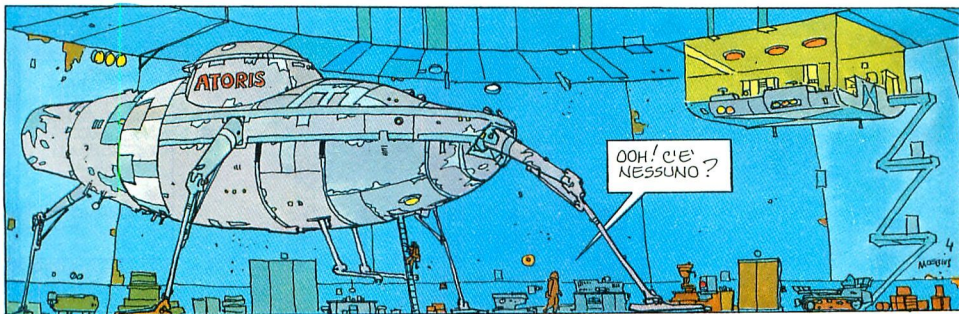
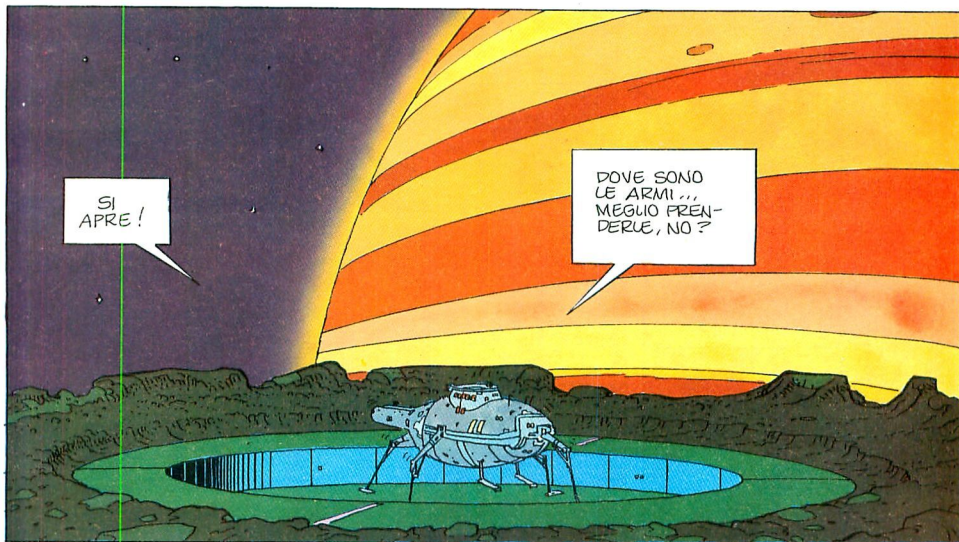
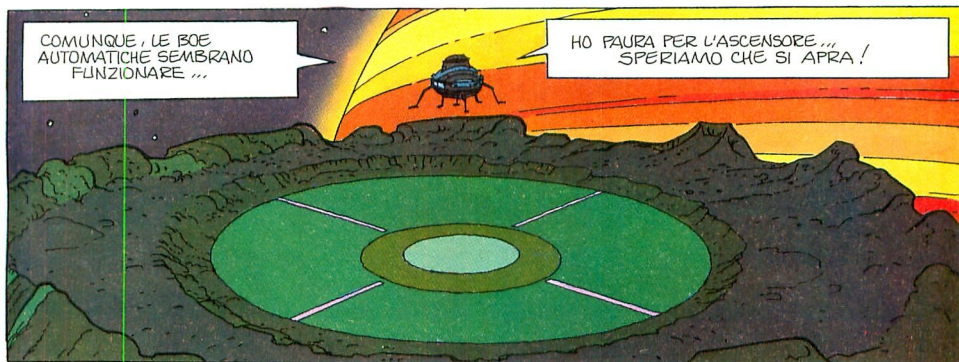
"DEVE" RISPONDERE, ATAN! ... LE BARRE DI TRIDIO SONO A UNA SPANNA DALL'IN-VERSIONE ... SAI COSA SIGNIFICA RE-STARE SENZA CARBURANTE IN QUESTA ZONA DELLA GALASSIA!

LO SO, LO SO ... LA FINE DELL'ATORIS.

NESSUNO!
ANCHE LA RAFFINERIA E' CHIUSA! IN GENERE QUESTO POSTO E' PIENO DI VITA!

FORSE LI HANNO ATTACCATI I PIRATI DI TELFER, PER PORTARLI NELLA ZONA BARBARA COME SCHIAVI! MA SI VEDREBBERO TRACCE DI BATTAGLIA, INVECE...
INVECE?
NESSUNA TRACCIA!

NON C'E' CHE UNA SOLUZIONE.
ANDARCI.
SI VA.

SI APRE!
DOVE SONO LE ARMI ... MEGLIO PRENDERLE, NO?

IL PICCOLO ASTEROIDE CONTINUA LA SUA ROTTA INTORNO AL PIANETA GIGANTE ...
ALL'INTERNO, ATAN E STEL ESPLORANO UNO AD UNO GLI INNUMEREVOLI TUNNEL CHE LO ATTRAVERSANO.
NO! QUI E' VUOTO ...
OOOH! C'E' QUALCUNO ?
NON STRILLARE, SCEMO! LO VEDI CHE NON C'E' NESSUNO!
CHE NON SI VEDE NESSUNO, PREGO ...
SENTI ... TANTO PEGGIO! PRENDIAMOCI LE BARRE DI TRIDIO E ANDIAMOCENE ...
ASTORIS
OOOH! C'E' NESSUNO?
LASCIAMO IL SALDO E FILIAMO VERSO "CROMO" PER IL FESTIVAL DEI VECCHI TRABICCOLI!
IL FESTIVAL ASPETTERA'... VORREI SAPERE CHE E' SUCCESSO A STILOPENN E ALLE DUECENTO PERSONE CHE LAVORANO QUI!
MOEBIUS
5

MOLTO PIU'TARDI...
ECCO QUA!
DOBBIAMO ARRENDERCI ALL'EVIDENZA! SONO SCOMPARSI!
ATAN
MIR 27

STEL! E'QUESTO IL COMANDO CENTRALE?
SI'... TUTTO PARTE DA QUI!
SE C'E' UN INDIZIO, E' IN QUESTO POSTO.
TOGLIAMOCI GLI SCAFANDRI... LE SPIE SONO VERDI, NON RISCHIAMO NIENTE!
MOEBIUS 6

SENTI, NON CI FARANNO LO SCHERZO DEL-L'"OLANDESE VOLANTE"...
RIPASSERO' LE REGISTRA-ZIONI FINO A TROVARE UN SEGNALE QUALUNQUE, SEMPLICE...

ECCOLO...

?

TAN

VEDIAMOLO UN PO'... TO', MI RICORDA L'INTERFERENZA DI PRIMA, QUELLA CHE PROVENIVA DAL GIGANTE... SI'! GUARDA, E' COSI'! UN'EMISSIONE ENORME DAL BASSO! HA ORIGINE A TRE GRADI DAL POLO NORD!...
MA ALLORA...

CRRAZZZ
!?
?!
MOEBIUS 7

STEL! CHE SARA' STATO?
NON SO ... FARO' UN CALCOLO DI ORBITA.
ATAN
LASCIA STARE! GUARDA...!
OOOH, NO!
ATAN
NOI ... CADIAMO VERSO IL GIGANTE!
ASPETTA! CI SARA' PURE IL MODO DI PILOTARE IL METEORITE!
MOEBIUS
8

SI'... UN SISTEMA DI RETRO-RAZZI MOLTO PRIMITIVO, MA DOVREBBE BASTARE!
VEDI, TE LO AVEVO DETTO: PRENDIAMO LE BARRE E ANDIAMO! INVECE, NO!

AIUTAMI A FISSARE GLI ELETTRODI.
NON SI E' MAI VISTO PILOTARE UN METEORITE. PAZZESCO, NO?

SI', MA E' LA NOSTRA UNICA POSSIBILITA'.
ATAN, PRESTO! VAI AL SEDILE DI DECELERAZIONE O CI SFRACELLEREMO!
AL DECELERATORE... AH, SI'! VADO!

STEL !
CHE CALDO ... UFF ...
NON AGITARTI, ATAN ..., E' SOLO CHE ...
IL CONDIZIONATORE E' STATO SUPERATO DAGLI AVVENIMENTI ...
I RETRORAZZI BRUCIANO ... MA LA NOSTRA TRAIETTORIA E' RELATIVAMENTE CORRETTA, ORA ... DOVREMO ENTRARE IN CONTATTO ENTRO TRENTANOVE SECONDI !
DI GIA' !?
MOEBIUS

... DICIOTTO ... DICIASSETTE ...
STEL!...

MŒBIUS
12

NON POSSO CREDERCI, STEL! HAI FATTO ATTERRARE L'ASTEROIDE... AH, STEL!

SEI... BRAVISSIMO!

PARE CHE L'ORDINATORE DELL'ASTEROIDE SIA IN BUONO STATO! I CONVERTITORI SONO INTATTI... MA L'ATORIS SARA' IN CONDIZIONI PIETOSE...
AVREMMO DOVUTO PENSARE AD ANCORARLO! COMUNQUE... SIAMO VIVI, E TANTO BASTA. MAI AMATO TANTO IN VITA...

CONCHIGLIE... SIAMO IN FONDO A UN EX OCEANO.
FORMIDABILE! C'E' ARIA! POSSIAMO USCIRE SENZA SCAFANDRO.
ATAN

SEMBRA IL CLASSICO DESERTO.
VIENI A RESPI-RARE UN PO' D'ARIA PURA.
H132... QUESTA PORTA DOVREBBE DARE SULLA GALLERIA B12 CHE SBLOCCA IN RH1822... UN'USCITA ADATTA AL CASO...
CRRRR
E' PIATTO.
NON MALE, NON MALE.
NON MALE, MA PIATTO!
MOEBIUS 14

ATAN, VA PROPRIO MALE ... L'ATORIS E' DISTRUTTO, L'ASTEROIDE PURE ... SIAMO BLOCCATI FINO A NUOVO ORDINE SU QUESTO MONDO PIATTO ...!
NON GUASTARMI IL PIACERE DI RESPIRARE ARIA PURA! COME LO CHIAMEREMO "PALLA DA BILIARDO"?
CON I CONVERTITORI POTREMMO SOPRAVVIVERE SECOLI! PER FORTUNA MORIREMO MOLTO PRIMA DI NOIA...
BASTA, STEL! SEI UN PILOTA IN GAMBA, IL MIGLIORE DELLA GALASSIA... IL MIGLIORE DI TUTTI I TEMPI...
...MA NON SAI VIVERE! PIANTALA DI ARROVELLARTI PER L'AVVENIRE E RESPIRA L'ARIA BUONA DI "PALLA DA BILIARDO".
TRAMONTO DEL SOLE SU UNA STELLA SENZA NOME!...
STRANO ... SE SIAMO NELLO SPAZIO, A BORDO DELLA NAVE, NON GUARDIAMO MAI LE STELLE ...
E' VERO! GUARDA IN QUELL'ANGOLO ... PROXIMA! E LA'... LA NUBE DEL GRANCHIO! SIAMO FUORI DALLE SOLITE ROTTE ...
MOEBIUS
15

LA STAZIONE DI TROLLOPEN REGISTRA, NO? FINIRANNO COL PREOCCUPARSI ... FRA DIECI ANNI!
BE', IO RIENTRO ... COMINCIA A FAR FREDDO!

STEL! VIENI A VEDERE!

C'E' QUALCOSA DI ANORMALE SU QUESTO PIANETA!
L'HAI DETTO! MA ALMENO ABBIAMO UN OBIETTIVO!
HAI VISTO? PULSAVA ... PUO' ESSERCI UN'INTELLIGENZA DIETRO.
VEDREMO.

PROPRIO COME PENSAVO ... L'ATORIS E' FOTTUTO! MA FORSE CI SARA' QUALCHE ALTRO MEZZO INTATTO.
BE', TU VAI A VEDERE, INTANTO PREPARO GLI SPAGHETTI.
MOEBIUS 16

LALLALA' DUDIDUDILA'...
LALLALA' ... DUDIDUDILAAA...

...UNA BUONA BOTTI-GLIA...
HM...CHE ODORINO...

NON VERRAI A TAVOLA CON QUELLE MANI!

HMM... OTTIMO.
MMM...
ALLORA?

ALLORA, CHE...!
INSOMMA, STEL! PIANTALA! HAI TROVATO QUALCOSA CHE CI PORTI FINO AL SEGNALE?

OK! L'HO TROVATO... UN PEZZO DA COLLEZIONE! UNA COSA DI ORIGINE TERRE-STRE... BELLISSIMA! UNA RARITA'!...
L'IMPOR-TANTE E' CHE CAMMINI PER DOMANI!

L'ALBA.

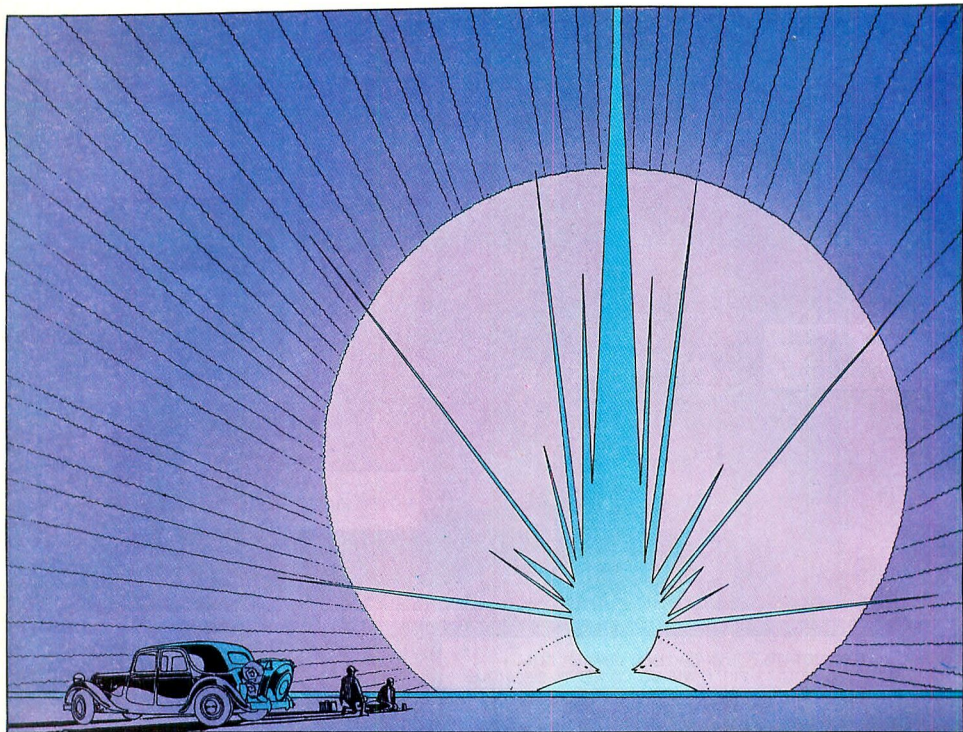
STOP!

MA CAMMINA?
COME NO! E' UN'AUTO A BENZINA CITROEN. TRAZIONE ANTERIORE, 15 CV, 6 CILINDRI, FABBRICATA SULLA TERRA NEL 1938 DELLA VECCHIA ERA. UN GIOIELLO CHE CI PORTERA' IN CAPO AL MONDO!

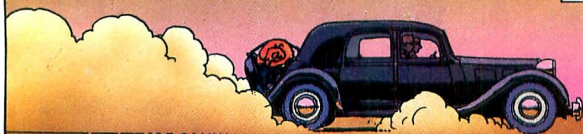
ALLORA ... ABBIAMO SCORTE PER UN MESE, ARMI ... COPERTE ...
... E ANCHE QUALCOSA DA LEGGERE.

... ALLORA POSSIAMO ANDARE!
E' VERO CHE E' BELLA!
MOEBIUS 18

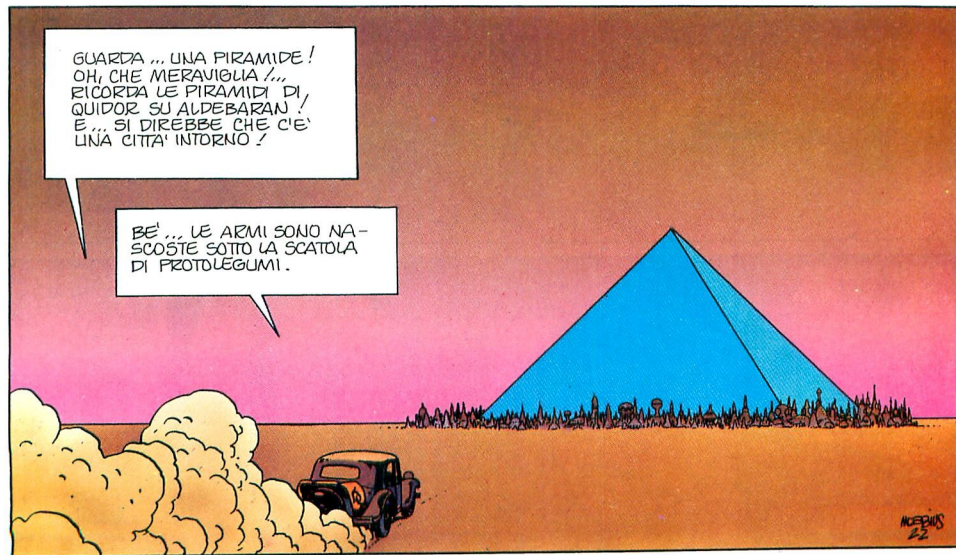
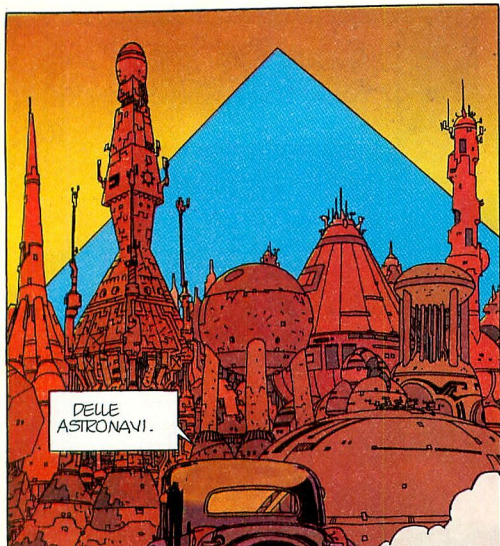
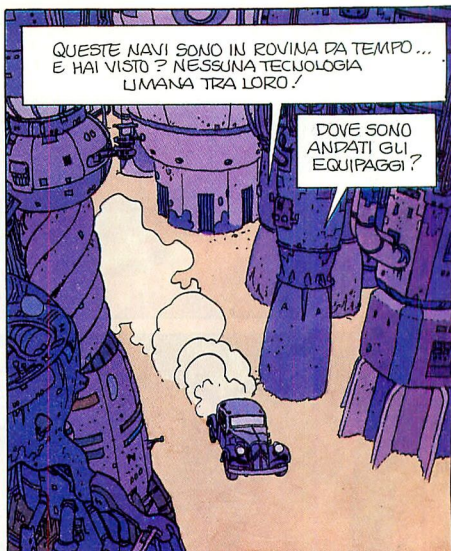
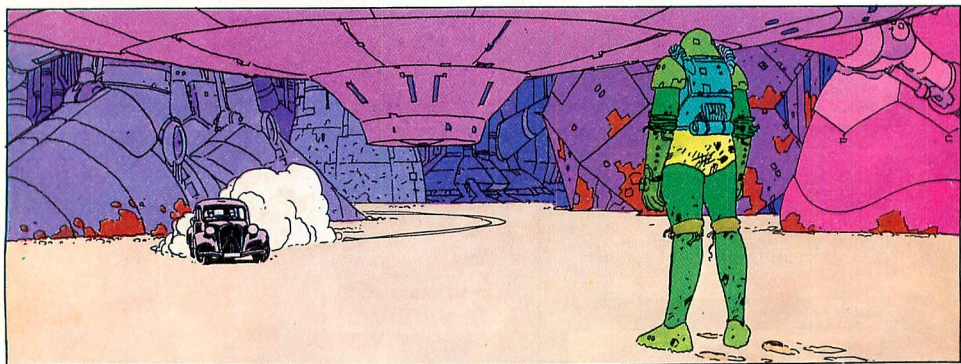
CI SONO MARCE, VEDI? PRIMA... SECONDA, TERZA... E' INGEGNOSO! SI PUO' FRENARE, ANDARE INDIETRO... GIRARE...
HM... FANTA-STICO! E VIENE DALLA TERRA...
MI PIACE LA TERRA.
SULLA TERRA NON E' MAI COSI' PIATTO!
IL TUO TALENTO MI STU-PISCE SEMPRE!
RIGUARDO ALLE MACCHINE, VUOI DIRE?
PERCHE', SAI FARE ALTRO?
BE'... STRANO MA VERO! SONO IL PRIMO A STUPIRMI... MA BASTA CHE MI AVVICINI A QUALSIASI MECCANISMO...
...E COME PER UN SESTO SENSO **SO** COME FUNZIONA! MI HANNO SEMPRE DETTO CHE E' UNA MUTAZIONE GENETICA PARTICOLARE...
PERCHE' MAI! MOLTI PRETENDONO CHE L'UOMO SIA ALLO STADIO IN CUI PUO' EVOLVERE ANCORA SOLO PER MEZZO DI MAC-CHINE E ROBOT. E SE SI RISCHIASSE UNA REGRESSIONE?
MOEBIUS 19

LE ORE DI VIAGGIO SCORRONO INTERMINABILI, SULLA PIATTA SUPERFICIE. POI SCENDE LA NOTTE.
SONO STANCO, HO LA NUCA INDOLENZITA!
ORA CI FERMIAMO.
E' CURIOSA LA POSIZIONE IN CUI SI E' STABILIZZATO IL SEGNALE, NO? MI DAI DA BERE?
BERE?
HAI NOTATO? IERI LA LUCE VENIVA DAL POLO NORD, PIU' O MENO COME IL SEGNALE RADIO... SARA' TUTTO COLLEGATO... L'ASTEROIDE, LA SCOMPARSA DEGLI ALTRI...
E' POSSIBILE... SENTO CHE ANDIAMO VERSO QUALCOSA DI STRAORDINARIO! HO FRETTA DI ARRIVARE... CHE FORTUNA ESSERE ARRIVATI RELATIVAMENTE VICINI ALLA "COSA"!
NON E' STATA FORTUNA... LA TRAIETTORIA NON E' STATA SCELTA DA ME...
DI BENE IN MEGLIO!
OOH! SEMBRA CHE IL SEGNALE RICOMINCI COME LA SCORSA NOTTE!...
20

PIU' TARDI...
E' PIU' POTENTE DELLA NOTTE SCORSA! PIU' COMPLESSO... PIU' PRECISO... MAGNIFICO!
OH... LA MIA TESTA! E' COME SE "QUALCOSA" MI... PALPASSE IL CERVELLO!

STEL!? STAI MALE? SEI PALLIDO... SE VUOI, TORNIAMO ALL'ASTEROIDE!
NO! VA MEGLIO!

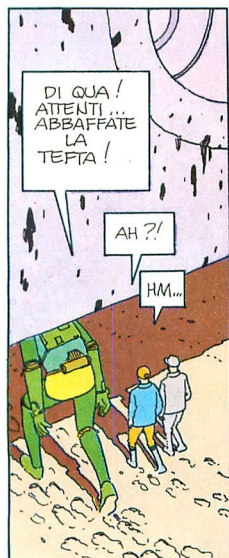
DORMIAMO! DOMATTINA RIPRENDIAMO LA STRADA...
LA STRADA!?!
MOEBIUS 21

GUARDA... UNA PIRAMIDE! OH, CHE MERAVIGLIA!... RICORDA LE PIRAMIDI DI QUIDOR SU ALDEBARAN! E... SI DIREBBE CHE C'E' UNA CITTA' INTORNO!

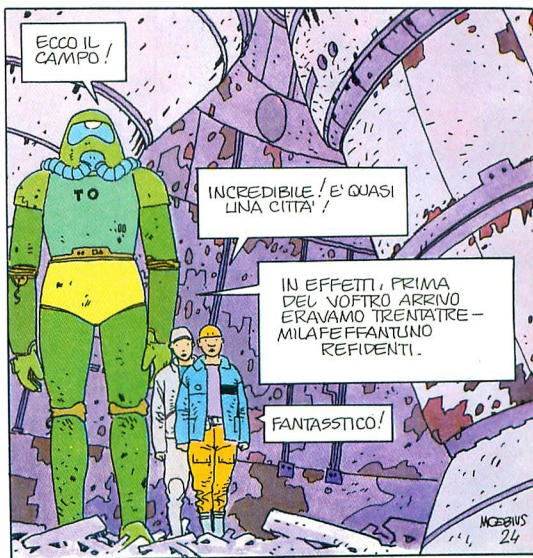
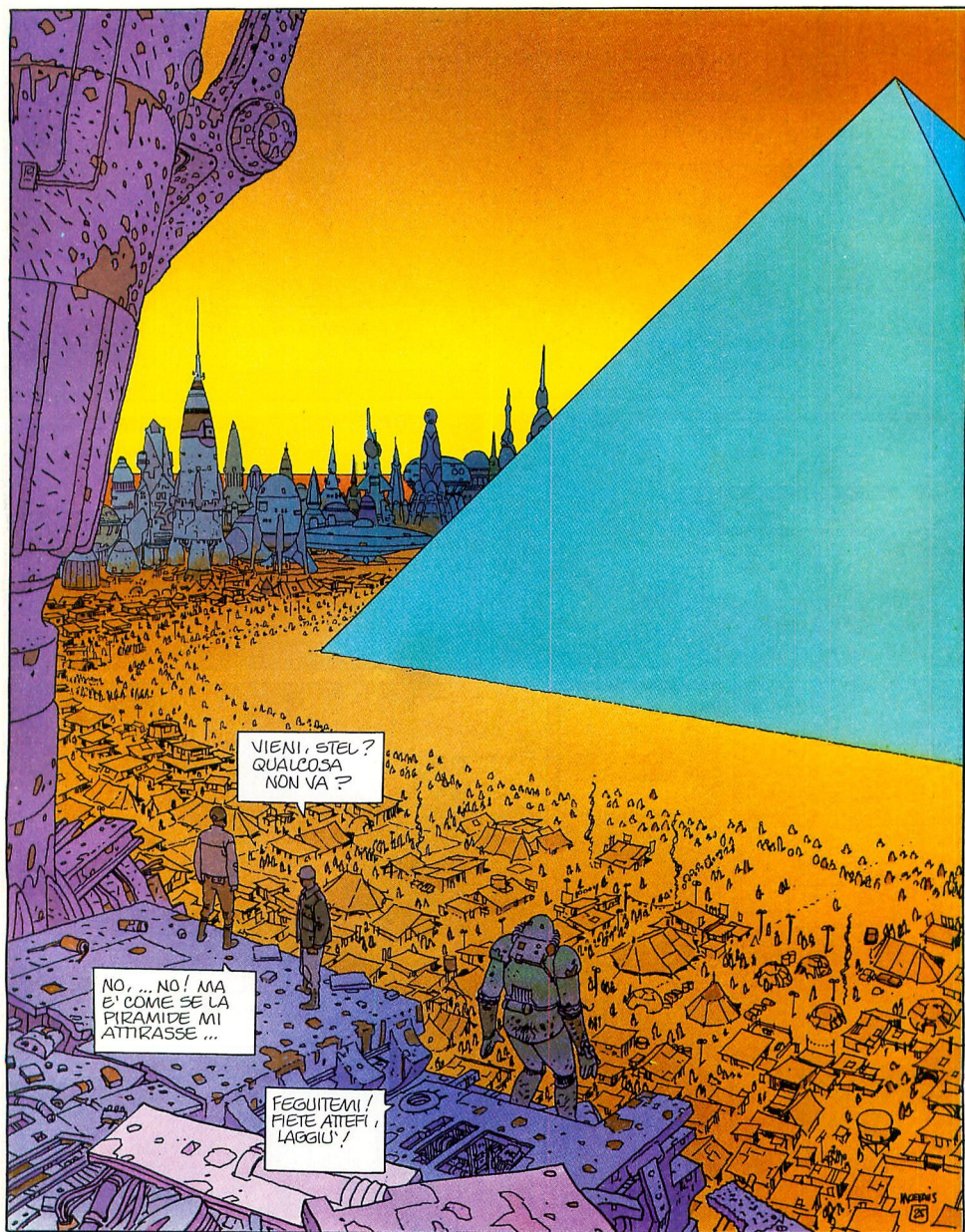
BE'... LE ARMI SONO NASCOSTE SOTTO LA SCATOLA DI PROTOLEGUMI.

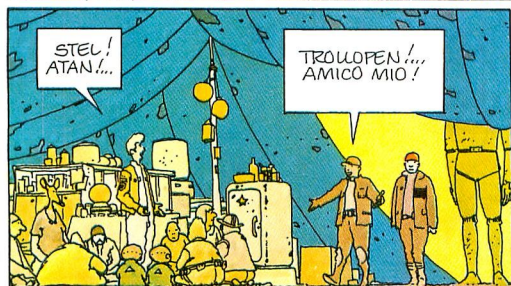
MOEBIUS 22

DELLE ASTRONAVI.

QUESTE NAVI SONO IN ROVINA DA TEMPO... E HAI VISTO? NESSUNA TECNOLOGIA UMANA TRA LORO!
DOVE SONO ANDATI GLI EQUIPAGGI?

SI DIREBBE UN VECCHIO DENEBIANO? COME SE NE VEDONO NEI DIPINTI DI TIQUILI!
CHE ROTTAME! MI FERMO... STIAMO A VEDERE.
MOEBIUS 23

BENVENUTI A FTAEDA-FÈ! FTAEDA-FÈ FIGNIFICA LA PIRAMIDE FULLA FFERA IN LINGUA DORMIV.
HM... SIAMO ONORATI PER L'ACCOGLIENZA... HM, ATAN, DIGLI QUALCOSA!
HM... NOI AVEVAMO VISTO LA LUCE, E...

FEGUITEMI E AVRETE TUTTE LE FPIEGAZIONI CHE VOLETE!
BRAVO... CHE DISCORSO!
HA UNA PRONUNCIA CHE MI HA TURBATO.

CIOE', QUAFI TUTTE LE FPIEGAZIONI CHE VOLETE!

DI QUA! ATTENTI... ABBAFFATE LA TEFTA!
AH?!
HM...

QUI LA DENFITA' DELLE NAVI E' TALE DA FEMBRARE UN LABIRINTO.

ECCO IL CAMPO!
INCREDIBILE! E' QUASI UNA CITTA'!
IN EFFETTI, PRIMA DEL VOFTRO ARRIVO ERAVAMO TRENTATRE-MILAFEFFANTUNO REFIDENTI.
FANTASSTICO!
MOEBIUS 24

VIENI, STEL? QUALCOSA NON VA?
NO, ... NO! MA E' COME SE LA PIRAMIDE MI ATTIRASSE ...
FEGUITEMI! FIETE ATTEFI, LAGGIU'!

QUI FONO RIUNITE PRATICAMENTE TUTTE LE RAZZE PENFANTI DELLA GALAFFIA! FONO VENTIDUE RAZZE VIVENTI E DICIOTTO EFTINTE... COME AVETE OFFERVATO, IO FACCIO PARTE DELLE EFTINTE...
HM... CI SONO UMANI TRA LE VENTIDUE DELLA PRIMA CATEGORIA?
CERTO CHE FI... FONO GLI ULTIMI ARRIVATI! HO APPENA IMPARATO LA VOFTRA LINGUA...
STEL! ATAN!...
TROLLOPEN!... AMICO MIO!
CHE STORIA, AH CHE STORIA!... VENITE, C'E' DEL CIBO CALDO!
SE NON E' TROPPO, CIBO E SPIEGAZIONI!
ERAVAMO APPENA ATTERRATI SUL GIGANTE, QUANDO GLI ORDINATORI SONO ANDATI IN TILT... ANDAVA TUTTO STORTO NELL'ASTEROIDE... POI IL SEGNALE!
ESATTAMENTE LA STESSA SEQUENZA PER CUI TUTTI SONO QUI: UN IMPULSO TELEPATICO IRRESISTIBILE... ATTERRAGGIO A OGNI COSTO ...E INFINE VICINO ALLA PIRAMIDE...
ECCO QUALCOSA DA BERE!
...ED E' DA MOLTO CHE....?
NOI, DA TREMILADUECENTOCINQUANTA ANNI! E QUESTO MONDO E' TOTALMENTE DESERTO! AH... SE NON CI FOSSE LA PIRAMIDE E IL CONVERTITORE DI MATERIA...
NOI SIAMO I PIU' VECCHI! IO STESSO SONO ARRIVATO QUI, SU STAEDA-FÈ DA SETTECENTOMILA ANNI IN TEMPO LOCALE... SI', SIGNORI!
COSA?... MA... NESSUNA RAZZA VIVE COSI' A LUNGO...
MOEBIUS 26

LA PIRAMIDE EMETTE RADIAZIONI CHE RALLENTANO IL PROCESSO DI INVECCHIAMENTO ... QUESTA PIRAMIDE HA ATTIRATO QUI UN CAMPIONE DI TUTTE LE RAZZE PENSANTI DELLA GALASSIA PER DAR LORO UNA VITA ETERNA ... MA A QUALE SCOPO ?!
?
"?"
E' UN ASSOLUTO MISTERO !

COS'HA IL VOSTRO AMICO ?
STEL ! CHE TI PRENDE ?

STEL !
?

SI DIRIGE VERSO LA PIRAMIDE !
NON VI PREOCCUPATE ! GLI DARA' UNA LEGGERA SCARICA DI ENERGIA ... COME FA DA MILIARDI DI ANNI ...
ASTERO

... INNUMEREVOLI ESSERI DI TUTTE LE RAZZE HANNO SENTITO UNA VOLTA QUESTO RICHIAMO ! MA NESSUNO HA SUPERATO IL CAMPO DI FORZA DELLE PARETI ... E' UNA COSA INCOMPRENSIBILE !
STEL !
MOEBIUS 27

PERCHE' SI RIUNISCONO COSI' INTORNO ALLA PIRAMIDE?
MOLTI LA CONSIDERANO UNA DIVINITA'... UN CULTO RELIGIOSO CHE VA E VIENE...
MA DA DUE NOTTI LA PIRAMIDE SI COMPORTA STRANAMENTE.
SI'... LUCI INCREDIBILI! SUONI INAUDITI...
MAI VISTO COSE SIMILI IN SETTECENTOMILA ANNI!
TRANNE UNA VOLTA CHE... EHI! GUARDATE! ACCADE UNA COSA ANCORA PIU' STRAORDINARIA!

STEL!
IL SUO AMICO STA PER PASSARE! NESSUNO FIN'ORA AVEVA SUPERATO QUEL LIMITE!

MOEBIUS
29

MOEBIUS
30

PIU' TARDI.
PENSATE CHE POSSA ESSERE PRIGIONIERO ALL'INTERNO ?
PER IL GRANDE COSMO ! NON POSSO CREDERCI !
PER SETTECENTOMILA ANNI, LA PIRAMIDE NON HA MAI CAUSATO DANNI A NESSUNO !
CHE AVVENIMENTO !
PERO' STEL E' LA' DENTRO DA SEI ORE ...

A MIO AVVISO, LA PIRAMIDE E' ... VI-VENTE, E L'ARRIVO DEL SUO AMICO HA PROVO-CATO QUALCOSA DI NUOVO IN ESSA ... LA COSA PIU' SAG-GIA, ORA, E' DI ATTENDE-RE.
IO HO FAME E SONNO.

SI E' FATTA NOTTE.
OH SI' !
BELLO !
MERAVI-GLIOSO !

PSSSST...

STEL! AMICO! TI CREDEVO PRIGIONIERO DELLA...
AL CONTRARIO! LA PIRAMIDE VOLEVA CONOSCERMI MEGLIO, TUTTO QUA!

CONOSCERTI MEGLIO !?!
MA SI'... MI ASPETTA DA UN'ETERNITA'... DICE CHE E' RARO CHE IL "PILOTA" ARRIVI GIUSTO IN TEMPO...
GIUSTO IN TEMPO ??

CERTO! LA PIRAMIDE E' UNA NAVE-STELLA VIVENTE, INCARICATA DI TRASPORTARE UN CAMPIONE DI OGNI ESSERE PENSANTE DELLA GALASSIA!
KOSA ?!
IN EFFETTI E' UNA TEORIA CHE AVEVAMO PENSATO! MA... PER QUALE DESTINAZIONE ?!

ABBIAMO TUTTI APPUNTAMENTO SU EDENA!
PROPRIO COSI'!
DOMATTINA, TUTTI PRONTI PER L'IMBARCO!
EDENA!?!
CHE? IL LEGGENDARIO PIANETA-PARADISO, IL MONDO PERFETTO AL CENTRO DELL'UNIVERSO ?!?...
EDENA?!
EDENA!!

EHI, UMANO ... CHE FACCIAMO, ORA?
TENETEVI PRONTI! PENETRERO' DI NUOVO ALL'INTERNO, FINO AL POSTO DI PILOTAGGIO!
STEL ...SII PRUDENTE!
BUONA FORTUNA!
APPUNTAMENTO SU EDENA.
....
AKLΦΔ
MŒBIUS
33

IL MOMENTO TANTO ATTESO DA MILLENNI E' ARRIVATO ... E' L'ESODO GENERALE !

NON APPENA I PRIMI AD AVVICINARSI CONTATTANO LE COLONNE LUMINOSE, SONO CAPTATI DA UNA FORZA ASCENSIONALE IRRESISTIBILE ...

MOEBIUS 34

MOEBIUS
35

MOEBIUS
'87

FINE

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995

Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:

Comic Art 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

L'Eternauta 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

Grandi Eroi Serie Oro (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 4.000; 64 pp., lire 5.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile.

All American Comics (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma) 48 pp., lire 1.900; 64 pp., lire 2.900, col., spillato, mensile.

Horror (Sandman) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Collection (Swamp Thing) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Capolavori dei Comics (Hellblazer) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Detective Story (Shade) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Avventura (Legend) 32 pp., b/n, spillato, lire 1.900, mensile.

I Classici (Mandrake) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

Oscar dell'Avventura (Phantom) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

Best Comics (personaggi vari) 64 pp., lire 5.000; 80 pp., lire 7.000; 96 pp., lire 8.000, col., bross., mensile.

Letteratura Illustrata (Humor) 64 pp., col., spillato, lire 2.800, mensile.

Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.

Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:

I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:

Soci Benemeriti: con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;

Soci Sostenitori: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagandolo al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;

Soci Ordinari: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.

Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).

Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):

Comic Art 12 numeri lire 84.000;

L'Eternauta 12 numeri lire 84.000;

Flash Gordon n. 9 e n. 10 (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1º novembre 1994 e coloro che si affretteranno a sottoscrivere l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).

Cari saluti.

Rinaldo Traini

PROGRAMMA

(YK 155) WASH TUBBS
Wash all'assalto - b/n - 80 pp. L. 40.000
(YK 156) WASH TUBBS
L'arca di Noè - Hobos - 88 pp. L. 40.000
(NCN 335) TOPOLINO - sunday 1975
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 336) TOPOLINO - sunday 1976
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 337) TOPOLINO - daily 1986
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 338) TOPOLINO - daily 1987
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 339) AGENTE SEGRETO X-9
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 350) DICK TRACY
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 340) RIP KIRBY
b/n - 48 pp. L. 32.000
(NCN 341) RIP KIRBY
b/n - 48 pp. L. 32.000
(NCN 342) PHANTOM - sunday 1993
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 343) PHANTOM - daily 1994
b/n - 96 pp. L. 32.000
(NCN 344) PHANTOM - daily 1977
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 345) PHANTOM - daily 1978
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 346) MANDRAKE - daily 1957/58
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 347) MANDRAKE - daily 1958/59
b/n - 88 pp. L. 32.000
(NCN 348) MANDRAKE - sunday 1964
col. - 56 pp. L. 32.000
(NCN 349) MANDRAKE - daily 1992
b/n - 88 pp. L. 32.000
(SM 83) GORDON di A. Raymond
Le nozze di Ming - col. - 40 pp. L. 50.000
(SM 84) GORDON di A. Raymond
La regina delle nevi - col. - 32 pp. L. 50.000
(SM 85) Topolino aviatore postale
col. - 36 pp. L. 40.000
(SM 86) Topolino giornalista
col. - 32 pp. L. 40.000
(SM 87) Topolino e il tesoro di Clarabella
col. - 40 pp. L. 40.000
(SM 88) Topolino e il pirata Orango
col. - 36 pp. L. 40.000
(SM 89) Topolino e lo struzzo Oscar
col. - 28 pp. L. 40.000
(SM 90) Topolino agente
della polizia segreta - col. - 48 pp. L. 40.000
(SM 91) Topolino nella casa dei fantasmi
col. - 40 pp. L. 40.000
(SM 92) Topolino e l'uomo nuvola
col. - 44 pp. L. 40.000
(SM 93) Fratel Coniglietto
e la nuova maestra - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 94) L'albero dei soldi - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 95) Ciao Paperino - col. - 32 pp. L. 32.000
(SM 96) Paperi e Papere - col. - 32 pp. L. 32.000
(GD 249) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
1947/1 - col. - 32 pp. L. 40.000
(GD 250) WALT DISNEY SUNDAY PAGES
1947/2 - col. - 32 pp. L. 40.000
(GD 215) MICKEY MOUSE daily 1937/1
b/n - 32 pp. L. 32.000
(GD 216) MICKEY MOUSE daily 1937/2
b/n - 32 pp. L. 32.000
(GD 251) BRICK BRADFORD di P. Norris
sunday 1959/60 - col. - 32 pp. L. 32.000
(GD 252) BRICK BRADFORD di P. Norris
sunday 1960 - col. - 32 pp. L. 32.000
(GC 25) Grandi Capolavori Disney
R. Scarpa (7) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 26) Grandi Capolavori Disney
L. Bottaro (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 27) Grandi Capolavori Disney
G. B. Carpi (5) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 28) Grandi Capolavori Disney
R. Scarpa (8) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 29) Grandi Capolavori Disney
B. Wright (3) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 30) Grandi Capolavori Disney
J. Bradbury (2) - b/n - 240 pp. L. 40.000
(GC 31) Grandi Capolavori Disney
P. Murry (4) - b/n - 240 pp. L. 40.000

(GC 32) Grandi Capolavori Disney
C. Buettner - b/n - 240 pp. L. 40.000
(YK 157) Li'l Abner daily 1936/37
b/n - 96 pp. L. 40.000
(YK 158) Li'l Abner daily 1937/38
b/n - 96 pp. L. 40.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori
1947/1 - 208 pp. L. 100.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori
1947/2 - 208 pp. L. 100.000

Totale	**L. 1.948.000**
Sconto	L. 974.000
	L. 974.000
Iscrizione	L. 80.000
TOTALE	**L. 1.054.000**

PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club,
la produzione 1995 ammonta a L. 1.948.000
versando la quota di Lire 80.000
si hanno le seguenti opportunità:

Soluzione A
Acquisto totale della produzione
e omaggio con volumi scelti
sul Catalogo pari all'importo
dell'iscrizione di L. 80.000
con acquisizione dell'intera produzione
1995 con lo sconto del 50% L. 974.000
iscrizione L. 80.000
Spesa totale con
Soluzione A **L. 1.054.000**

Soluzione B
Se come omaggio il Socio sceglie
i due volumi di "Flash Gordon",
dovendo defalcare L. 80.000
dalla produzione totale la spesa
annuale sarà:
Produzione completa (ved. *Soluzione A*) L. 974.000
Omaggio scelto da defalcare L. 40.000
L. 934.000

Iscrizione L. 80.000
Spesa totale annuale con
Soluzione B **L. 1.014.000**

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

REGOLAMENTO

1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente Regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.
Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire.154.000.
Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.
4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:
- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);
oppure:
- pubblicazioni da scegliere tra quelle edite dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché edite fino al 31.12.94.

ATTENZIONE!! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.94. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.
6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.
7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.
8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.
9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.
10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

COMIC ART
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
c/c postale 70513007
Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)
Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche edite dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

SOCI SOSTENITORI ABBONATI

Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).

Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

POSTETERNA

Carissimo Eternauta, ti scrivo dalla provincia di Bari e ho un paio di cose che mi stanno sullo stomaco. Prenditi un digestivo, dirai tu; ebbene, in un certo senso si tratta proprio di cose "indigeribili" e per questo voglio parlarne. Chissà, forse sfogandomi un poco potrei sentirmi meglio. Sono un lettore onnivoro, nel senso che leggo quotidianamente una dose massiccia di fumetti, e provo ormai una sorta di disgusto per tutto ciò che esce attualmente in edicola, fatte le dovute, rarissime eccezioni. La Fenix e la Marvel, con le dovute differenze di storia passata e di qualità media, stanno bombardando l'edicola con tonnellate di carta, al punto che mi verrebbe quasi voglia di desistere, di non comprare più nulla, per non fare il gioco di chi vuole stordire il lettore con la quantità piuttosto che sorprenderlo con la raffinatezza e la bellezza del prodotto editato. Poi, debbo confessarlo, non resisto; non ci riesco proprio! Passo davanti al mio edicolante, lui mi guarda col sorrisetto malizioso di chi sa già che l'avrà vinta, e mi ammannisce la solita, incredibile mole di fumetti neonati! La mania dei numeri uno e dei numeri speciali! Una volta, e sto parlando di non più di un paio d'anni fa, gli "speciali" erano tali perché gli editori li centellinavano, facendo impazzire i lettori appassionati come me. Adesso basta andare ad una qualsiasi mostra del fumetto per vedersi sbattere davanti degli albi fuori serie, che poi altro non sono se non dei semplicissimi e modestissimi numeri ordinari con su una copertina diversa, "gold" magari! Uno sciame di ragazzini urlanti accorrono a spolverare gli scaffali, per cui agli editori non resta altro da fare: mettere in cantiere un altro speciale! Non è in questo modo che si fa del bene al fumetto! Le riviste come la tua, che stanno definitivamente tramontando, hanno resistito alla moda imperante come dei dinosauri stupendi ma prossimi a capitolare sotto ai colpi della selezione naturale. La selezione, però, non sempre porta verso il miglioramento...

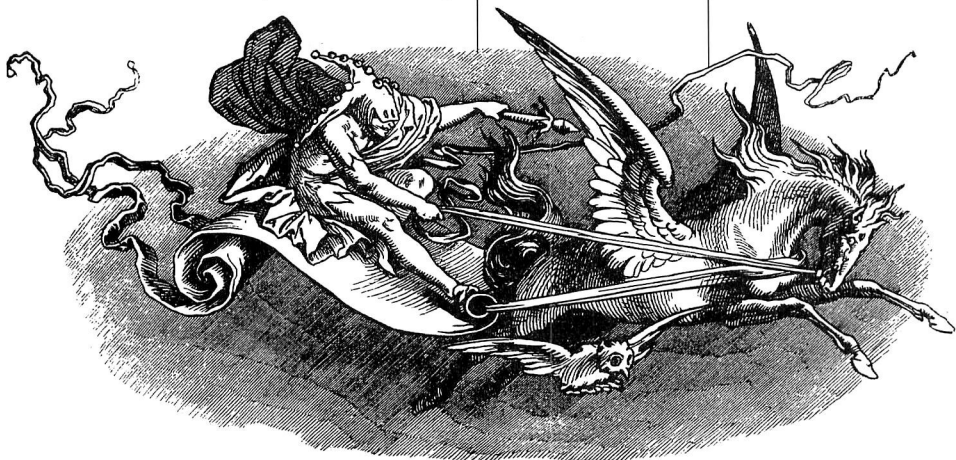
Luigi de Rampantis

Caro Luigi, il tuo sfogo può in un certo senso essere il nostro, soltanto che la posizione che abbiamo – quella di editori – ci offre allo stesso tempo un punto di vista privilegiato e una serie di incombenze superiori a quelle di un semplice lettore. Dobbiamo sforzarci di comprendere, di capire le tendenze del mercato, di intuire la direzione che sta prendendo la società a livello sociologico, per poi decidere se e come andare avanti nella quotidiana e difficilissima battaglia dell'edicola. Non molleremo, perché non è nel nostro costume, ma non è possibile continuare a pensare a "L'Eternauta" e a "Comic Art" come ai due baluardi contro il livellamento del fumetto verso il basso: sono due prodotti editoriali, e come tali vanno confezionati e poi venduti. La nostra Casa Editrice, nata intorno all'ambizioso progetto di diffondere il fumetto d'autore in Italia, sta diversificando da tempo le proprie proposte per arrivare ad un pubblico sempre più vasto di lettori, sperando poi di dirottare una parte dei neofiti verso le due riviste più "preziose" che produciamo. Staremo a vedere.

Caro Eternauta, sono un ragazzo di sedici anni che conosce poco i fumetti ma che ha iniziato a collezionarli con grande avidità. Volevo chiederti una cosa: farete ancora gemellaggi con la "Bonelli Editrice"? Uscirà mai un libro dello spiritoso personaggio di "Anastasia Brown" di Dal Prà/Alessandrini? Potrei avere qualche notizia in più su Roberto Dal Prà? Alessandrini lo conosco da "Martyn Mistère e lo reputo tra i migliori disegnatori italiani, anche se non conosco tutti i virtuosi della matita del nostro Paese.

Andrea Conidi

Caro Andrea, i gemellaggi con la Bonelli sono graditi a tutti: a noi, perché danno alle nostre riviste un'impennata di popolarità; ai disegnatori, perché possono sbizzarrirsi con esiti molto spesso entusiasmanti; alla Bonelli, perché sappiamo con certezza che l'editore milanese ama portare avanti delle "joint" di qua-

lità. Per questo motivo, non escludo altre fattive e stimolanti collaborazioni. Il libro di "Anastasia Brown" è già uscito nella collana "Best Comics"; puoi richiederlo a noi come arretrato o acquistarlo in una delle librerie servite da "Alessandro Distribuzioni". Riassumere in breve la carriera di Roberto Dal Prà non è cosa semplice, visto che è un autore sulla breccia da diversi anni. Tra le sue fatiche più accattivanti e famose, ricordiamo la bella serie di "Jan Karta", realizzata col bravo Rodolfo Torti, che gli ha fatto conquistare fama internazionale e numerosi premi in tutta Europa. Ha collaborato, inoltre, con molti "big" del fumetto mondiale, tra i quali basti ricordare il mitico Gimenez. Attualmente, collabora strettamente a vari progetti della nostra casa editrice.

Carissima, gentile, egregia redazione de "L'Eternauta", è un vostro servile servo che osa rivolgersi a voi per alcune modeste, inutili questioni: voi che gestite, studiate, programmate, pubblicate, in conformità con le leggi vigenti, analizzate, discutete il problema, lo debellate, siete operativi, voi che assumete il personale, siete bravi direttori e corresponsabili, a volte anche simpatici, a volte meno, usate tutte le proprietà, le fiscalizzazioni, i tassi di interesse, le strutture e le sovrastrutture governative, informative a mezzo stampa, nel momento in cui avete nelle sale stampa, le conferenze stampa e se le condizioni atmosferiche risultano compatibili ed accettabili potete inserirle nei vostri diagrammi aziendali con la certa riuscita del progresso in termini del confronto produttivo e realizzativo per trovare una certa probabilità di successo sulla base del campione da voi raccolto ed elaborato secondo la teoria di Frederick Schaumann: un bel passo avanti.
Mi ero accorto di alcune impazienze negli ultimi numeri: cos'è (pardon, "cos'è" non si dice), avete ricevuto troppe telefonate del tipo: «...basta con le storie stracciate, divise in più parti, quasi fino a confondere l'intero significato...», oppure: «...basta con le storie di autori che non si sa nemmeno cosa siano...», infine: «...allora, ci date Moebius, o no?».
E Moebius è arrivato, contenti? Storia intera, a colori, quarto episodio di un qualcosa che continua e continuerà. Peccato, non lo sapremo mai. E certo, lo so, è difficile chiedere i diritti, certi non li danno, altri fanno finta di trovarsi al bagno (pardon, "bagno" non si dice) o fuori per lavoro, sono troppo impegnati con le segretarie, i colori, i suoni, le fantasie, la traduzione... mille problemi...
Non riesco a parlare proprio come l'italiano comanda, tutti quei verbi aggettivati, quei sostantivi programmatici verso la realizzazione di una nuova lingua con delle estremità pensanti sicché il cervello sia scagionato dall'occuparsi di una pesante traduzione e possa dedicarsi alla ricerca, all'interesse, alla capitalizzazione degli argomenti, alla situazione, dimostrandole con i fatti...

Alessandro

Dunque, andiamo per ordine. Il tuo cognome non si decodifica assolutamente, e quindi abbiamo preferito ometterlo piuttosto che andare per tentativi. Poi, come tu stesso ci hai invitato a fare, abbiamo tagliato qualche piccolo stralcio del tuo coinvolgente intervento, senza comprometterne pero', almeno a nostro avviso, la carica ironica e dissacrante. Siamo contenti di avere scoperto che sotto la confusione sintattica, peraltro voluta, che pervade la tua lettera, c'è una mente lucida e brillante, smaliziata al punto giusto per poter parlare con gli altri come si fa con se stessi, dando la stura ad un monologo che da interiore diventa scritto senza per questo perdere la velocità e il dinamismo del pensiero. Non commentiamo ulteriormente ma speriamo che tu ci scriva ancora, con il tuo stile/non stile a cascata che tanto ci ha divertiti.

L'Eternauta

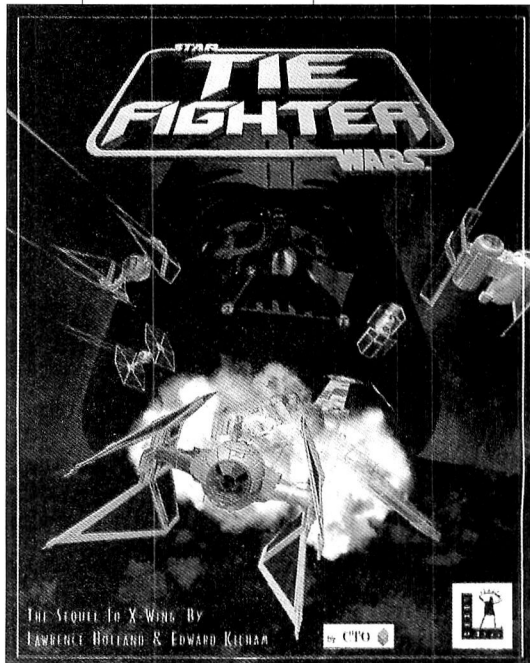
Retrospettiva Mondiali '94

di Roberto Genovesi

Diciamoci la verità: ci è andata davvero bene. Per come si erano messe le cose all'inizio sembrava che la nostra Nazionale di calcio fosse in procinto di fare le valigie appena dopo il primo turno ed invece grazie alla "fortuna" di Sacchi l'Italia è vice campione del mondo.

Probabilmente vi sarete fatti una scorpacciata di partite ed ora al solo pensiero di un pallone che si muove su un prato verde vi viene la nausea. Se è così non continuate a leggere ma se siete tra coloro, noi compresi, che al termine della finale si sono messi alla caccia delle partite dei campionati dei paesi europei diffusi da Tele +2 o hanno continuato a fare partite simulate sui personal computer allora eccovi una carrellata di CD interattivi realizzati per racchiudere in un piccolo disco d'argento la storia dei mondiali di calcio aggiornabile con i dati dell'ultima competizione.
Riteniamo che siano quattro i prodotti più validi usciti sul mercati e se ve li siete persi prendete carta e penna e continuate a leggere. Al primo posto mettiamo *I Mondiali di Calcio* della Editel. Si tratta del prodotto più valido dal punto di vista del rapporto tra software ed utente per la facilità e la chiarezza con le quali si accede alle informazioni. Due i difetti: l'impossibilità di aggiornamento dei dati e la mancanza di immagini in movimento.
Al secondo posto ideale vediamo bene *Usa '94 World Cup* della Philips CD-I. Belle le immagini in movimento, grazie alla tecnica Digital Video, che vengono così riprodotte in Full Motion Video. Al terzo posto della classifica dei migliori CD interattivi sui Mondiali di Calcio troviamo, a nostro parere, *I Mondiali di Calcio* del glorioso (chi scrive ne è un appassionato lettore da sempre) Guerin Sportivo. Si tratta di un'opera realizzata con la collaborazione della MGE Communications, sia per formato MS-Dos che per formato Macintosh. La sezione dei filmati, a differenza del prodotto Philips, non appare a tutto schermo ma all'interno di riquadri, ma la competenza degli autori assicura comunque una qualità di altissimo livello a questo CD. Chiude idealmente la nostra carrellata *Mondiali* realizzato dalla IC Intercomputer e distribuito dalla Leader. Un programma che contiene la storia delle 15 edizioni della celebre competizione a squadre nazionali con dati su 516 partite, 152 paesi e 3439 giocatori oltre ai profili dei 93 più grandi calciatori di tutti i tempi. Appuntamento ai prossimi mondiali.

SPECIALE: GUERRE STELLARI

Saranno anche considerati i "cattivi" di turno. Saranno brutti, grossi e neri (anche se le loro divise sono di un candido bianco) ma i soldati dell'esercito imperiale hanno sempre avuto sul sottoscritto un enorme fascino. È ovvio che, come molti di voi, tifassi per Luke & C. ma il malcelato desiderio di provare un giorno a vestire quelle divise così maestose ed avere a disposizione quelle armi così avanzate non mi ha mai abbandonato. Per quelli come me è arrivato ora il momento della riscossa. Grazie a *TIE Fighter*, prodotto dalla LucasArts sulla scia delle regole di *X Wing* e distribuito come il suo gemello dalla C.T.O. di Bologna, potrò mettermi al comando di uno dei tanti velivoli della flotta imperiale per dare la caccia ai componenti dell'alleanza ribelle.
Graficamente *TIE Fighter* si presenta come qualcosa di eccezionale. Superbe le immagini, le simulazioni belliche, gli effetti speciali. Dal punto di vista della giocabilità la musica non cambia. Al fortunato possessore di questo videogame sono garantite ore e ore di divertimento.
Naturalmente, come per *X Wing*, l'avventura del pilota alle prime armi inizia all'Accademia (questa volta Imperiale). Poi si passa al training con percorsi e punteggi prefissati ed infine si accede ad uno degli apparecchi della flotta per iniziare a menare le mani sul serio. La scelta può essere effettuata tra

cinque apparecchi: TIE Fighter (caccia privo di scudi ma agile e versatile), TIE Interceptor (più agile e veloce del precedente e dotato di quattro cannoni laser), TIE Bomber (più lento degli altri due ma assai più potente con i suoi siluri protonici), TIE Advanced (l'ultimo nato della scuderia imperiale, potente ma prodotto in numero limitato), Assault Gunship (piccola cannoniera monoposto dotata di cannoni a ioni). *TIE Fighter* non si limita alla funzione di sequel di *X Wing* ma ne amplia e ne migliora le caratteristiche con una trama ancora più complessa e coinvolgente ed una velocità davvero frenetica.
Volete un giudizio di confronto? Ebbene *TIE Fighter* vince naturalmente ai punti sul suo predecessore ma si tratta di due giochi che vedono la stessa vicenda da due punti di vista così diversi che non possedere entrambi sarebbe un delitto. Correte dunque al più vicino negozio di videogames e, se non lo avete già fatto, procuratevi questo nuovo arrivato della linea della LucasArts dedicato a Guerre Stellari. In attesa che, come già accaduto per *X Wing*, arrivino data base a profusione.

NOVITÀ

Vi dicono nulla nomi come *Populous*, *Powermonger* e *Syndicate*? No? Allora non leggete oltre e dedicatevi alla sezione fumettistica della rivista. Si? Allora vi sarà sicuramente venuto in mente un comune denominatore: Bullfrog. Ebbene questa grande società di software ha prodotto per la vostra gioia un nuovo ed entusiasmante videogame. Si tratta di *Theme Park* e vi catapulterà nel singolare mondo dei parchi di divertimento dove dovrete assumere il ruolo di gestore, manager e attendere i risultati (soprattutto economici) delle vostre scelte. L'idea non vi sembra eccezionale? Allora non siete tra coloro che hanno passato intere notti al computer costruendo megalopoli con *Sim City*.
Fin da una prima occhiata *Theme Park* (distribuzione C.T.O.) appare come qualcosa di grande e coinvolgente. Non pensiate che sia così semplice costruire una giostra, collocarla al punto giusto, renderla talmente allettante da spingere la gente a provarla e poi tirare fuori i profitti dalla differenza tra costi e ricavi. Ma vedrete che la soddisfazione sarà immensa quando, partendo da una modesta girandola di cavalli, arriverete con le vostre attrazioni a fare la concorrenza ad EuroDisney. Un parco divertimenti è fatto infatti non solo di attrazioni ma anche di ristoranti, bar, luoghi di ritrovo che rendano l'ambiente accogliente e questo effetto finale dipenderà tutto da voi.
Se vogliamo *Theme Park* è anche un videogame istruttivo (ma non facciamoci sentire in giro che un videogame può anche essere istruttivo perchè potremmo rischiare la querela da qualche pazzo scatenato che crede ancora all'effetto epilessia) consentendo al giocatore, per quanto giovane o adulto, di misurare le sue capacità e le sue intuizioni manageriali con le difficoltà quotidiane della gestione di un servizio, per quanto divertente.

Come ben sappiamo il computer, prima di diventare anche strumento di divertimento grazie ai videogames, era nato come strumento di lavoro. Tra le novità inerenti questa sua originaria funzione segnaliamo questo mese la possibilità di evitare noiose file in banca grazie al nuovo servizio *Home Banking* realizzato da molti istituti di credito. Grazie ad un personal computer, un modem collegato alla banca è oggi possibile prenotatre libretti degli assegni, leggere un estratto conto o effettuare un bonifico. Tra le prime banche ad attivare questo comodo servizio ricordiamo la Banca Popolare di Milano, il Banco Ambrosiano Veneto seguiti da Cassamarca, Credito Romagnolo, Cariplo, S. Paolo, Comit, Banca di Roma, Cassa di Risparmio di Torino, Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, Cassa di Risparmio di Verona, Vicenza, Belluno e Ancona. Alcuni istituti forniscono gratuitamente ai propri clienti il servizio (escluse spese Sip), altri impongono tariffe che vanno dalle 12 alle 50mila lire al mese.

NEWS

La Sony ha annunciato che entrerà presto sul mercato delle console con un suo apparecchio. Non si conosce ancora il nome del prodotto né le sue caratteristiche ma Sega e Nintendo sono avvisate.

La storica BBS della rivista "K" ha cambiato numero. Per accedervi bisogna ora comporre 02/66011588. Torneremo sul mondo delle BBS con uno speciale nel quale vi segnaleremo di ognuna caratteristiche, servizi e costi.

La tecnologia MPEG (quella del Full Motion Video) rischia di diventare un nuovo standard di produzione multimediale. La Sigma Design (la casa che produce la scheda Reel Magic che permette al PC di decodificare i segnali in MPEG per vedere sul monitor di casa i film su CD prodotti in FMV) ha infatti deciso di cedere gratuitamente alle società di settore che ne facciano richiesta la tecnologia per lo sviluppo di software interattivo contenente immagini in Full Motion Video prodotte con sistema MPEG. Finora hanno detto sì IBM, Activision e molte altre.

Dal 10 al 13 di novembre nuovo appuntamento con i videogames ad Expocartoon. Troverete una intera sezione dedicata a Guerre Stellari (con tre schermi giganti), un simulatore 3DO, una decina di terminali dove provare gli ultimi prodotti usciti sul mercato e una dimostrazione del programma per indovinare i risultati delle partite di calcio grazie a bioritmi e condizioni fisiche. La sezione, all'interno della grande mostra mercato del fumetto e del cinema d'animazione ormai alla sua seconda edizione curata da Rinaldo Traini, è realizzata dal sottoscritto in collaborazione con C.T.O. e Computer Age.

Gli ingredienti del fantastico

Recensioni e notizie
a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Carrellata di libri e le notizie più interessanti sulla narrativa dell'immaginario

AA.VV., **Cavalieri Elettrici**, Editrice Theoria, Roma 1994, pp. 172, lire 12.000.
Dieci anni dopo *Neuromante* dove è andato a finire il genere *Cyberpunk*? Ce lo spiega questa interessante antologia curata da Daniele Brolli, uno dei pochi, veri esperti di Cyberpunk in Italia. Brolli ha raccolto e tradotto dieci racconti di altrettanti esponenti di questo filone troppo spesso sottovalutato o maleinterpretato sia all'estero che nel nostro Paese. Brolli, per l'occasione, ha scelto non solo racconti dei "capi storici" del Cyberpunk ma anche prove di giovani esponenti che, forse anche a loro insaputa, possono essere annoverati nella scia dei William Gibson e Bruce Sterling.
Il risultato è un'antologia discontinua, sia per contenuti che per stili, ma a nostro avviso molto importante per fare il punto della situazione su un genere ora sulla cresta dell'onda grazie alla trasformazione in realtà di molte sue profezie. Interessanti, forse quanto i testi narrativi, le considerazioni iniziali di Brolli e le schede di presentazione per ogni autore che fanno di questo piccolo volume un indispensabile "bignami" del Cyberpunk.
Dal punto di vista dei contenuti abbiamo trovato forse più interessanti le prove di autori di secondo piano rispetto a quelle dei cosiddetti "mostri sacri". Ma nel complesso tutta l'opera passa l'esame a pieni voti.

R.G.

Diana L. Paxon, **Il dente del serpente**, Mondadori Interno Giallo, Milano 1994, pp. 358, lire 32.000.
Buona versione romanzata della vicenda di Re Lear che William Shakespeare riuscì a portare mirabilmente sul palcoscenico. Diana Paxon è un'esperta di miti celtici e lo dimostra in questo romanzo che vede la storia del sovrano dei Quiritani nell'ottica di Cridilla, ultima delle sue tre figlie e conosciuta anche con il nome di Aspide.
Ritmo narrativo non elevatissimo ma vicenda affascinante. Interessante in chiusura una nota sui luoghi storici dove si sviluppa il romanzo e sulle ricorrenze più importanti del calendario celtico fondamentali per lo sviluppo del narrato.

R.G.

David Gemmell, **Il principe nero**, editrice Nord, Milano 1994, pp. 590, lire 26.000.
David Gemmell si è dimostrato con *Il Leone di Macedonia* un grande esperto di *Historical Fantasy*. Con *Il Principe nero* prosegue nel filo conduttore della interpretazione in chiave fantaastica delle vicende della antica Grecia. Dopo il Leone di Macedonia è dunque la volta di Alessandro, il creatore del più grande impero che il mondo abbia mai conosciuto, soprannominato il Principe Nero. Romanzo mastodontico, supportato da una conoscenza storica evidente, scritto con ritmo più che accettabile, *Il Principe Nero* pur non esimendosi da un linguaggio barocco ed evocativo si mantiene di facile presa sul lettore medio e non risulta per nulla appesantito da un binario storico per forza di cose da seguire nel dipanarsi della vicenda.

R.G.

Tim Powers, **Mari Stregati**, Fanucci, Roma 1994, pp. 334, lire 25.000.
Tim Powers è un autore molto amato dal pubblico italiano. Per molti sarà dunque una notizia positiva sapere che in libreria è ora possibile trovare uno dei suoi ultimi romanzi: *Mari Stregati*. Scrittore particolarmente attratto dalle trame avventurose e rocambolesche, Powers non si smentisce nemmeno questa volta costruendo una storia ambientata nell'affascinante Mar dei Caraibi del 1718 tra navi pirata e abbordaggi, duelli e battaglie navali ma con in più un pizzico di magia nera e tanti fantasmi a guastare le feste dei protagonisti.
Mari Stregati è un ottimo romanzo, consigliabile perfino agli amanti dell'avventura anche se non appassionati di narrativa fantastica. Unico neo una traduzione a tratti involuta e spesso ricorrente a termini

non in uso nell'epoca di riferimento della storia.

R.G.

D.G. Heinrich, **Il sortilegio di Penhaligon**, Armenia, Milano 1994, 250 pp. lire 22.000
La magia nera di Teryl Auroch ha ridestato le energie diaboliche custodite in un fantastico vaso di Pandora, scatenandole contro il Castello dei Tre Soli, baluardo del popolo Mystara. Ad essa s'oppongono i cavalieri di Penhaligon e la loro paladina, l'intrepida Johaunna Menhir, che con la sua spada magica penetrerà nell'arcano manufatto, tenterà il tutto per tutto contro l'astuto stregone e chiuderà in bellezza la trilogia di Penhaligon, per la disdetta del suo ideatore e dei suoi appassionati. Peccato, perché D.J. Heinrich era riuscito a creare una storia d'ampio respiro senza ricorrere alle lungaggini e ai trucchi del mestiere di tanti suoi colleghi, solo con la forza e la sintesi dello stile, la linearità dell'intreccio, la semplicità dei dialoghi e la credibilità dei personaggi, difettando nell'originalità delle situazioni non più d'altri celebrati maestri del genere.

E.P.

H.P. Lovecraft, **Lettere dall'altrove**, Mondadori 1994, 427 pp., Lire 15.000
Lettere dall'altrove non è un romanzo, né una raccolta di racconti di H.P.L., ma ne ha la profondità, la suggestione, i colori e le risonanze fantastiche. Si tratta d'una selezione delle lettere più rappresentative d'uno smisurato epistolario, accumulato fra il 1915 e il 1937 in un'angosciosa ricerca del tempo e dello spazio perduti. La scelta, operata da Giuseppe Lippi e magistralmente giustificata in una delle sue migliori introduzioni, rende conto di ogni aspetto della complessa personalità di Lovecraft, ponendo l'accento sulle sue reminiscenze giovanili, ma non disdegnano le sue idee in tema di politica, economia e letteratura, i suoi rapporti con scrittori contemporanei (C.A. Smith, R.E. Howard, F. Lieber, H. Kuttner, C.L. Moore) e clienti cui revisionava i racconti, i sogni e gli incubi della notte, le anticipazioni dei racconti che avrebbero poi costruito il suo mito.

E.P.

Francis Marion Crawford, **La cuccetta superiore,** Edizioni Polistampa 1994, 57 pp., Lire 6.000.
Francis Marion Crawford, **Remote signore di sangue**, Edizioni Polistampa 1994, 90 pp., Lire 8.000.
Questi due libri di formato ventiquattresimo, quindi più che tascabili, valgono il loro prezzo sia per la loro solida struttura ed i robusti materiali con cui sono rilegati, sia per le belle quanto interessanti e rappresentative storie che narrano. Classiche storie di orrore gotico, ma di particolare efficacia, sono narrate con mirabile maestria dei due autori, forse non molto noti dal pubblico italiano, ma apprezzati, per quanto riguarda Crawford con *La cuccetta superiore*, dallo stesso Lovecraft, maestro indiscusso di questo genere di narrativa. La storia di Crowford nel primo libricino, narra di una "cosa", probabilmente lo spirito di un suicida, che vive in una misteriosa quanto temuta cabina, la 105, di una nave, la Kamtschatka, e che viene "combattuto" da un intrepido marinaio, passeggero però in questa situazione: alla fine della storia si opterà per la soluzione più semplice quanto ovvia. Degni di nota la descrizione della cabina e della "cosa".

Il secondo volumetto non è scritto a due mani come può sembrare: si tratta invece di due racconti, uno del già citato Crowford, *Perché il Sangue è Vita*, ed un altro di Edward Fredric Benson, contemporaneo di Crowford e figlio dell'arcivescovo di Canterbury, *Mrs. Amworth*. Entrambe le storie hanno in comune due belle e terribili vampire che alla fine verranno sconfitte grazie all'audacia di alcuni uomini: la prima vicenda è ambientata in Puglia nei pressi del Golfo di Policastro (rivelando così il lungo passato italiano dello scrittore) che mette in evidenza non solo la solitudine e la bellezza dei luoghi, ma in particolare la mentalità cinica di un'Italia paesana e tradizionalistica di fine Ottocento. La seconda storia è invece ambientata in una isolata cittadina del boscoso Sussex inglese, dove la vampira viene smascherata grazie alla perspicacia di un ex professore universitario ora dedito a studiare l'occulto. Entrambi i racconti sono molto coinvolgenti soprattutto per la perizia con cui vengono descritti i luoghi degli avvenimenti che influiscono molto sullo svolgimento delle trame.

E.d.T.

Gli illustratori:
Torniamo a parlare di illustratori come l'inglese **Frank Hampson**, creatore del mitico **Dan Dare**. La sua vicenda professionale si snoda attraverso le più diverse esperienze: disegnatore di vignette umoristiche per il mensile di hobbystica *Meccano Magazine* nel 1932, ideatore d'una striscia per la rivista dell'Amministrazione Postale *The Post* nel 1937, copertinista e illustratore per la rivista parrocchiale *The Anvil* nel 1947, inventore di **Rob Conway**, **Tommy Walls**, **The Grat Adventure** e soprattutto di **Dan Dare – Pilot of the Future** per la rivista *Eagle* negli anni immediatamente seguenti. Nel personaggio dell'eroico astronauta, Hampson sublimò il suo sogno infranto d'entrare nella R.A.F. (nel numero 0, Dan era addirittura un cappellano dell'Aeronautica Militare inglese!).
L'artista, formatosi ai corsi di Copia dal Vero della Southport Scool of Arts, portò le vendite di *Eagle* fino al primato di un milione di copie in una sola settimana grazie a uno straordinario realismo e lavoro nel dettaglio, ottenuto con l'uso di fotografie e modellini in scala di personaggi e apparecchi: Hampson stesso, suo padre, suo figlio e altri membri del suo studio grafico posarono per le parti di Dare, Sir Hubert Guest e altri protagonisti della serie. Il successo del personaggio, che portò nella sua scia una fioritura di giocattoli, abiti e serie radiofoniche a lui ispirate, si accrebbe e si conservò con le collaborazioni narrative di A. Stranks, D. Motton, E. Eden e A.C. Clarke in veste di consulente esterno e le collaborazioni grafiche di H. Johns, D. Harley, B. Cornwell, D. Walduck, F. Bellamy e K. Watson. Abbandonato il personaggio, l'autore cadde nell'oblio, da cui lo risollevò l'attribuzione nel 1975 d'un meritato Yellow Kid.

E.P.

QUELLA NOTTE LA CUPOLA CALCAREA RIMBOMBA DEI SUONI DELLE CELEBRAZIONI. VIENE SERVITO UN BANCHETTO DI DELIZIE DELLE MONTAGNE AZZIANE, CON IDROMELE PER TUTTI. DAHIB, FELICE PER ESSERSI RIUNITO AI SUOI, PARLA DELLA SUA DEA.

LA BIONDA GHITA, NOSTRA DEA, E' VENUTA PER SALVARCI DAL PECCATO E TRARCI FUORI DALL'OSCURITA'.

DAHIB! SEI STATO VIA PER TROPPO TEMPO.

ADORIAMOLA, E LEI CI GUIDERA' ALLA GLORIA SULLE PIANE DI ALIZARR, DOVE VIVREMO LIBERI E SATOLLI.

QUANDO ERAVAMO SCHIAVI A ZEPHYRAN CI ERA NEGATO UN DIO.

MA ORA ABBIAMO UNA DIVINITA'!

CHI SEI, VECCHIO?

SONO SEF, VICARIO DI DRILL, DIO SUPREMO DEI SEMI-TROLL.

DRILL E' UN DIO GELOSO. DOBBIAMO ADORARE SOLO LUI.

DISTRUGGERA' LE FALSE DIVINITA'!

DAHIB VINCERA'. TU SARAI LA DEA DI NUOVA ZEPHYRAN E DRILL RIMARRA' NELLE CAVERNE.
ORA CAPIRAI PERCHE' GHITA NON E', E MAI SARA' UNA DEA, BEL RAGAZZO.
FACCIAMO ALL'AMORE. LENTAMENTE. POI VELOCE. POI DI NUOVO LENTAMENTE.

NEI GIORNI DOPO LA FESTA VIENE PREPARATO L'ASSALTO AD ALIZARR. GHITA E I SUOI LUOGOTENENTI INSEGNANO AI SEMITROLL L'ARTE BELLICA. IL GENIO MILITARE DI KHAN-DAGON VIVE NELLA DONNA BIONDA CHE INCEDE FRA LE RECLUTE COME UN CAPO TRIBU'. ALL'INIZIO LEI ISPIRA RISPETTO, POI FEDELE ADORAZIONE. I CAVERNICOLI DI DROME HANNO SCELTO LA LORO DEA.

SANNO CHE LA VITTORIA DI ALIZARR SIGNIFICHERA' UNA NUOVA CASA PER TUTTI, MIA DEA.

DOBBIAMO RADDOPPIARNE IL NUMERO.

FORSE POSSIAMO RECLUTARE GLI UOMINI DI NEPTHYS.

NO. NERGON POTREBBE SAPERE DEL PIANO.

PASSANO LE SETTIMANE, E NASCE L'ESERCITO DELLA DEA DEI SEMITROLL.

GHITA! GHITA! GHITA!

L'INNO SI ARRESTA, E UNA VOCE RAUCA ESCE DALLA CAVERNA.

MORTE!

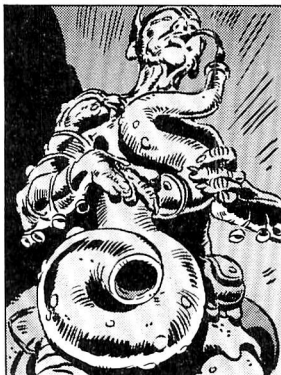
MORTE! MORTE!

SEF SBUCA DALLO STRETTO PASSAGGIO.

MORTE A GHITA! DRILL LO VUOLE!

DRILL E' INFURIATO! VE LO DIMOSTRERO'!

IL PRETE DI DRILL PORTA ALLE LABBRA IL CORNO SERPENTINO...

E RICHIAMI PROFANI RIEMPIONO LA GOLA.

PESTE TI COLGA, VECCHIO OSSO! E CHE IL TUO DIO SI COPRA DI MOSCHE!
GLI SQUILLI SONO AMPLIFICATI DALLA VOLTA DELLA CAVERNA. L'INFERNALE MELODIA RISUONA NEGLI SPAZI SOTTERRANEI ED E' SEGUITA DA UN TONANTE GRUGNITO DALLE PROFONDITA'. UN TERRIBILE TREMORE SCUOTE LA GROTTE DEI SEMITROLL. FANGO E PEZZI DI GHIACCIO PIOVONO SULLE TRUPPE DI GHITA E SEF TORNA NELLA SUA TANA, PRESSO IL NIDO DEL DIO NEL VENTRE DI DROME.
VOCI SU GHITA E IL SUO ESERCITO GIUNGONO AD ALIZARR. UN MESSAGGERO VA DA NERGON, L'IMPERATORE TROLL, CHE SIEDE SUL TRONO DI KHALIA.
VENGO DALLE CAVERNE E HO INCONTRATO IL NOSTRO AGENTE. DICE CHE UNA DONNA BIONDA GUIDA UNA BANDA DI SEMITROLL MALE ARMATI.
VOGLIONO ATTACCARE LA CITTA', SANTITA'.
LE FEMMINA SI CHIAMA GHITA. ERA LA CONCUBINA REALE DI KHALIA.
GHITA? LA RICORDO, UNA PUTTANA DAL GRANDE SENO, ABILISSIMA E DI IMMENSA BELLEZZA.
CREDE DI ESSER POSSEDUTA DALLO SPIRITO DI KHAN-DAGON, IL MAIALE CHE GUIDAVA L'ESERCITO DI KHALIA DURANTE I NOSTRI PRIMI ASSALTI AD ALIZARR.
DIVERTENTE... KHAN-DAGON DA VIVO AVEVA POSSEDUTO MOLTE DONNE.
PORTA UN MESSAGGIO AL NOSTRO AGENTE NELLE CAVERNE.
CHE UCCIDA LA DONNA.

DURANTE L'ADDESTRAMENTO THENEF E' ABBATTUTO. CERCA CONFORTO NELL'ARIA NOTTURNA. DEVE MEDITARE SUI SUOI SENTIMENTI. SI TORMENTA: GHITA HA VISTO TEMMEN IN QUESTE NOTTI?

LUI HA VENTIDUE ANNI E UNA VERGA POSSENTE. LEI STARA' MENO COL VECCHIO PORCO. DI RECENTE E' FREDDA CON THENEF. LA VITA NELLA CAVERNA E I GIOCHI DI GUERRA L'HANNO DISTOLTA DA LUI. MA E' ABBASTANZA PRONTA PER UNO STALLONE?

MENTRE RIMUGINA, TEMMEN PASSA SUL SENTIERO IN BASSO. "TAMMUZ", SUSSURRA. "GRAZIE. PRESTO SAPRO' SE LO STALLONE VEDE GHITA. CORRE COME SE AVESSE FRETTA DI USARE IL SUO TALAMO."

MUTO COME UN'OMBRA, THENEF SEGUE TEMMEN. UNA FIGURA INCAPPUCCIATA SPUNTA DA UNA FILA DI MACIGNI. IL MAGO SI AVVICINA PER SENTIRE.

THENEF VORREBBE UCCIDERLO SUBITO. INVECE LO GUARDA TORNARE ALLE CAVERNE. SVELERA' A GHITA LA VERA NATURA DEL SUO GIOVANE AMANTE. THENEF GODRA' IN SEGRETO DELLA SUA REAZIONE.

VERSO L'ANTICAMERA DI GHITA, THENEF SI SENTE MENO TRIONFANTE PER AVER SCOPERTO IL TRADIMENTO DI TEMMEN. E SE LEI NON CREDERA' ALLA SUA STORIA? PASSERA' PER UNO SCIOCCO GELOSO E BUGIARDO. DEVE VALUTARE BENE LE PAROLE. AHIME', NON LO FA. CIO' CHE PROVA PER LEI, E L'ODIO PER TEMMEN, INDEBOLISCONO LA SUA TESTIMONIANZA.
VECCHIO BUFFONE INVIDIOSO! VUOI FARMI CREDERE CHE IL MIO BEL RAGAZZO STA CON NERGON.
TI DIRO' CHE HO PERMESSO A DAHIB DI ENTRARE NELLE MIE BRACHE.
CREDICI, E IO CREDERO' ALLA STORIA SU TEMMEN.
ANDRAI LO STESSO DA LUI DOMANI NOTTE?

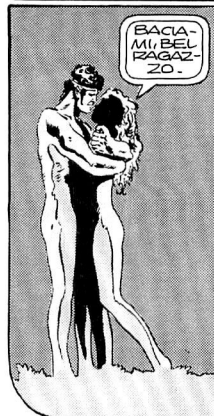
CERTO, FURFANTE FICCANASO. E NON TI DIRO' DOVE LO FARO'. NON DEVI IMPICCIARTI DEI MIEI AFFARI PRIVATI.
NON SONO TUA, THENEF! VIAGGIAMO INSIEME E QUALCOS'ALTRO... NON TI HO MAI NEGATO IL TUO TURNO.

MA NON NEGARMI LA MIA LIBERTA'.
VADO CON CHI MI PARE.
ANCHE SE E' UN TAGLIAGOLE E UN BUGIARDO TRADITORE?

MERDA! TI DARO' QUALCOSA PER CUI ESSER DAVVERO GELOSO! TI DESCRIVERO' IL TALAMO DEL MIO BEL GIOVANE!
E' IL DOPPIO PIU' LUNGO E PIU' DURO DEL TUO, VECCHIO SODOMITA! MI CI SIEDO SOPRA, LO BACIO, LO ACCAREZZO, LO COCCOLO, LO PRENDO DI LATO, DI DIETRO E NEGLI ORECCHI!

NE' TU NE' KHANDAGON SIETE PADRONI DI GHITA!
PER I DEMONI DI URD, NON HO SCELTO DI DIVENIRE GUERRIERA, MA SARO' SEMPRE UNA DONNA!

IL GIORNO DOPO, DURANTE UNA MANOVRA SULLE PIANURE PRESSO LE CAVERNE, THENEF PERDE LE TRACCE DI GHITA. LA LUCE POMERIDIANA E IL GRUPPO DI SEMITROLL SEMBRANO AVER INGOIATO TEMMEN E GHITA. IL MAGO E DAHIB SALGONO I PENDII NELLA SPERANZA DI TROVARLI.

LA NOTTE SCENDE SU DUE FIGURE TRA LE OMBRE DEL MONTE DROME.

IN UN ATTIMO, LE MEMBRA DI PASSIONE DIVENTANO STANTUFFI DI VENDETTA! GHITA COLPI-
SCE CON ENTRAMBE LE GAMBE. UN CALCIO AL MENTO DI TEMMEN LO FA BARCOLLARE. LASCIA
LA DAGA E UN ALTRO CALCIO NELLE PARTI BASSE FA RISUONARE L'ERBOSO CRINALE DI UN
MUGGITO RABBIOSO.

MERDA!

AHIME', GIOVANE TEMMEN! ERA MEGLIO
ANDARE AD ALIZARR SENZA LA TESTA DEL-
LA BIONDA FANCIULLA!

STANOTTE, HAI DESTATO UNA DIAVOLESSA, ASSETATA DI VENDETTA...

...CHE FARA' SCHIZZARE IL
TUO SANGUE TRADITORE
FINO ALLE STELLE.

PIU' VOLTE LA LAMA AF-
FONDA NEL CORPO SOBBAL-
ZANTE DI TEMMEN, FINCHE'
NON MUORE.

ALLA FINE GLI TAGLIA IL
PENE COME FOSSE UN
RAMO SECCO, E LO GETTA
NELLA NOTTE.

FINE DELL'EPISODIO

Comic Art News

a cura de L'Eternauta

Per l'appuntamento novembrino di EXPOCARTOON la Comic Art sforna una mole impressionate di tavole disegnate per stuzzicare anche i palati più esigenti.

Comic Art n. 121 (colore e b/n, bross., 112 pp., L. 7.000). Questo nuovo numero della rivitalizzata rivista dello spettacolo disegnato vi presenta **Inferno 1999** di Semerano; **Paradiso d'Inferno** di Arno; **Mandrake** un omaggio al celebre personaggio, creato dalla fantasia di Lee Falk, di Cinzia Leone; **Le avventure di Yellow Kid** di Traini, Bartoli & Mastantuono, che presentano il bambino in giallo nella veste di "testimonial" di **EXPOCARTOON** la Mostra Mercato del fumetto, del cinema d'animazione e dei games che si tiene a Roma nel mese di novembre. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **Kit Carson** di **Rino Albertarelli**.

Humor n. 8 (colore e b/n, bross., 64 pp., L. 4.000). **Supercaralì** ancora un albo monografico dell'autore più graffiante del panorama umoristico internazionale.

Comic Book DC - **Sandman** n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Gaiman, Jones III, Jones, Craig Russell & Wagner. Per ritrovare una donna, Nada, Sandman si reca all'Inferno, ma lo trova quasi vuoto, Lucifero se ne sta andando e affida a Dream il suo regno. Tornato nel Castello del Sogno, Sandman deve ricevere molti pretendenti al trono di Stella del Mattino. Intanto i morti cominciano a tornare sulla terra e ne fa le spese un ragazzino in un severo collegio inglese

Comic Book DC - **Shade** n. 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Milligan, Bachalo, Pennington, Talbot & Bryant. Mentre Kathy è in una clinica per riprendersi e disintossicarsi dall'alcol, Shade deve liberare Santa Fe dalla follia che fa sentire tutti colpevoli. Kathy fa strani sogni e scopre di aver fatto l'amore con Troy Grenzer.

Comic Book DC - **Swamp Thing** n. 7 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Moore, Bissette, Alcala, Randall & Woch. In Louisiana una troupe cinematografica rivive antichi fatti di sangue del periodo della schiavitù e intanto cominciano a risvegliarsi i cadaveri degli oppressi per invocare libertà. Swamp Thing, per riportare tutto alla normalità, dovrà morire per l'ennesima volta. Assistiamo poi (non per la prima volta) ai singolari effetti che hanno i "frutti" del fu Alec Holland sugli esseri umani – buoni e cattivi.

Comic Book DC - **Hellblazer** n. 7 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900) di Delano, Buckingham & Alcala. La saga della "Macchina della Paura" si avvia alla fine: in un crescendo di isteria collettiva, un prete di una loggia interna alla massoneria, il Magi Caecus, con sacrifici umani decide di invocare da solo il GOAG, il dio di tutti gli dèi. Verrà fermato da Constantine, Zed, Marj, Mercury e altri membri della Squadra della Libertà e della Nazione Pagana...

All American Comics 10 (colore, spill., 48 pp., L. 1.900) **Enigma** (settimo e ottavo episodio) di Milligan & Fegredo. Michael Smith, stupito dalla concreta consistenza che ha acquisito il personaggio di cui da piccolo seguiva le gesta sui comic books, ha ormai messo una croce sulla sua vita precedente, abbandonando il lavoro e la ragazza, e riscoperto qualche elemento della sua essenza che era rimasto oscurato da convenzioni e pregiudizi sociali.

Grandi Eroi n. 118. L'Anello dei Nibelunghi (prima parte) - (colore, bross., 48 pp., L. 4.000) di Roy Thomas & Gil Kane. Riduzione a fumetti ad opera di due maestri della comic art di un classico di tutti i tempi.

Comic Book Legend n. 6 - Sin City (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900) di Frank Miller. Conclusione della storia-evento dell'anno.

Best Comics n. 33 - Martin Mystère (colore, bross., 64 pp., L. 5.000). Raccolta di episodi già apparsi su "Comic Art", di Castelli, Alessandrini & Palumbo

Phantom n. 39 (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). **Il bucaniere del Bengala** e **La setta degli stregoni** di Falk & McCoy, sono le due storie dell'Uomo Mascherato presentate in questo albo di novembre, mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua ottava puntata, della serie "Brick Bradford" di Ritt & Gray.

Mandrake n. 39 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.000). Questo numero di novembre presenta la storia **Sirena, la Cenerentola dell'oceano** di Falk & Davis; segue

ANTEFATTO

Riparazioni e **Un viaggio Citroën** di Moebius: ovvero come la storia commissionata, in questo caso dalla Citroën, possa diventare un'opera d'arte. La trasfigurazione della piramide, nella sequenza finale, è davvero magistrale: un autentico "nuovo classico" di uno dei massimi maestri internazionali della comic art. **pag. 4**

Si avvia alla conclusione la lunga avventura di Ghita, ex-favorita del re Khalia, di Thenef, mago di corte, e del lucertolone Dahib, nel regno tormentato di Alizarr. I tre sono diretti a Nepthys, città natale di Ghita. In un accampamento di profughi incontrano il giovane Temmen, che entra a far parte del gruppo (e nelle grazie di Ghita). Dahib conduce "la dea" e "il mago" nella città delle caverne abitata dai suoi simili, esseri dall'aspetto di troll ma dall'animo mite e gentile. Saranno in grado di servire come soldati al comando di Ghita, per riconquistare Alizarr? **Ghita di Alizarr** di F. Thorne. **pag. 58**

Il ricordo di Napoleone e delle sue promesse di libertà era ancora ben vivo, nella Ciociaria del 1823. Era vivo anche il ricordo della terribile ritirata di Russia: e Scascitelli, confermandosi uno dei maggiori talenti del fumetto d'autore italiano, associa con grande eleganza gli avvenimenti degli anni Venti del Secolo scorso a quelli del 1943. È proprio vero la Storia si ripete. **Briganti** di S. Scascitelli. **pag. 69**

Carlos, sedici anni, è un fattorino costretto tutti i giorni a farsi le migliaia di piani di un immenso grattacielo stratosferico. I suoi problemi, per quanto elevati a potenza, sembrano quelli di tutti i giorni in un ufficio qualunque. Ma ci saranno degli imprevisti... **Ministero** di Francisco Solano Lopez & Ricardo Barreiro. **pag. 84**

a cura di L. Gori

l'Agente Segreto X-9 con l'ultima puntata de **I falsificatori di passaporti** e la prima de **Il flagello di Stillville.**

Comic Art Games n. 2 - Mandrake (Lire 9.900(. **L'ombra del Cobra** l'appassionante gioco da computer ispirato alle vicende del famoso mago

Special Mongo 77 - Le storie di Fratel Coniglietto (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Sullo sfondo di una selva si muove uno sterminato bestiario di cui lo Zio Remo narra le avventure: Brer Rabbit, Brer Fox, Brer B'ar, Brer Tarrypin, *Brer Possum e tanti* altri animali, i quali agiscono secondo le attitudini, che da sempre gli uomini, a propria immagine e somiglianza, hanno loro attribuito. Tavole domenicali del 1945/46.

Special Mongo 78 - Zio Remo racconta (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Nel 1946 apparvero, nella pagina dei supplementi domenicali di moltissimi giornali d'Oltreoceano, le tavole di"Uncle Remus and His Tales of Brer Rabbit", sceneggiate da Bill Walsh e da George Stallings e disegnate da Paul Murry e da Dick Moores.

Special Mongo 83 - Flash Gordon di Raymond (colore, bross., 40 pp., L. 50.000). **Le nozze di Ming**. Proseguono le tavole domenicali del grande Alex Raymond, in questa pubblicazione che presenta in versione integrale con i colori originali le avventure di Flash Gordon degli anni 1938/39.

Special Mongo 84 - Flash Gordon di Raymond (colore, bross., 32 pp., L. 50.000). **La Regina Fria**. In questo albo vi presentiamo la prima parte di una lunga storia composta da ben 54 tavole, ambientata nelle terre ghiacciate della Regina Fria.

Gertie Daily 245 - Walt Disney sunday pages 1946/1 (colore, spill., 32 pp., L. 40.000). Raccoglie le pagine complete dei supplementi domenicali dei quotidiani americani stampati nel 1946.

Gertie Daily 246 - Walt Disney sunday pages 1946/2 (colore, S, 32 pp., L. 40.000). Seguono in serie cronologica e integrale le tavole domenicali del 1946.

Dick Tracy n. 1 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.000). **Selbert** di Chester Gould. Finalmente il detective più famoso nella storia del fumetto, che ha ispirato il film omonimo interpretato da Warren Beatty e Madonna.

COMIC ART MENSILE - ANNO I - N. 1 - NOVEMBRE 1994 - LIRE 3.000

Braccio di Ferro

LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE CRISLER SEGAR

L'OTTAVO MARE

Braccio di Ferro nn. 1 e **2** (b/n, B, 128 pp., L. 3.000). **L'ottavo mare e Lunga vita al re** di Segar. Tornano in questa collana della Comic Art le gesta più classiche dell'irascibile e divertentissimo marinaio. Ne è autore l'immenso Elzie Crisler Segar, uno dei massimi maestri del fumetto di tutti i tempi, vero genio della comicità.
Nei mesi che seguiranno passeranno in rassegna le avventure di Popeye apparse per la prima volta oltre sessant'anni fa sui quotidiani di tutto il mondo.

Mandrake speciale n. 4 (colore, bross., 96 pp., L. 7.000). Continua la serie a colori delle tavole domenicali di Mandrake, una speciale iniziativa della Comic Art. Questa volta vi presentiamo 7 storie complete degli anni 1950/51/52 disegnate da Davis su testi di Falk.

Phantom speciale n. 4 (colore, bross., 96 pp., L. 7.000). Quattro storie complete dell'"Ombra che cammina", piene di azione e tutte a colori. Un classico del fumetto presentato nella edizione domenicale degli anni 1957/58/60 disegnato da McCoy su testi di Falk.

Brick Bradford speciale n. 4 (colore, bross., 72 pp., L. 5.000). Per gli amanti dell'avventura non poteva mancare Brick Bradford di Ritt & Gray. Un episodio completo del "navigatore del tempo" tutto a colori dalle tavole domenicali degli anni 1942/43.

Omaggio a Carl Barks - di Carlo Chendi (colore, spill., L. 5.000). Catalogo della mostra realizzata per EXPOCARTOON di novembre, e curata da Carlo Chendi; i principali cartoonist italiani dedicano al creatore di Paperon de' Paperoni una rassegna di illustrazioni ispirate dalla sua recente visita in Italia. Disegni originali di Liberatore, Giardino, Manara, Mattotti, Scarpa, Carpi, Mastantuono, Gomboli, etc.

Catalogo EXPOCARTOON novembre 1994 (b/n, spill., L. 5.000). Rassegna di saggi che illustrano le varie sezioni della Mostra Mercato, firmati dai curatori delle mostre, e dai più esperti pubblicisti del settore (con le inserzioni di tutti i partecipanti alla Mostra Mercato). Da non perdere.

di Scascitelli

C'E ANCHE CHI NON AVEVA CREDUTO NE' AGLI UNI NE' AGLI ALTRI.

CHI, DA SEMPRE, SA DI POTER CONTARE SOLO SUL MISERO FRUTTO DELLE PROPRIE FATICHE. ABITUATI A DIFFIDARE DI CHIUNQUE, SANNO CHE PER LORO, SOLDATI, SIGNORI, PRETI, SBIRRI, BRIGANTI SONO TUTTI UGUALI. TUTTI PREPOTENTI. SANNO CHE PER LORO SARANNO SEMPRE GUAI.

BUONA GIORNATA PEPPE.

FACCI ASCIUGARE UN PO'. SIAMO BAGNATI FINO ALLE OSSA.
UNA NOTTATA FUORI CON QUESTO TEMPO, PER TORNARSENE SENZA AVER VISTO NEMMENO L'OMBRA DI QUELLE CAROGNE.

AAHH!... CI VOLEVA PROPRIO... IL SANGUE RICOMINCIA A CIRCOLARE. ORA CI VORREBBE QUALCOSA DA METTERE NELLO STOMACO...
UNA COSA QUALSIASI... CON QUESTA FAME MANGEREI PERFINO I SASSI.
3

AAHh... BRAVO. ALLA FACCIA DEI BRIGANTI E DI QUELLI DI FROSINONE! IL DELEGATO APOSTOLICO CHIEDE LE TESTE DI QUESTI FIGLI DI PUTTANA COME SE LE POTESSIMO TROVARE ATTACCATE AGLI ALBERI COME LE PERE...

CARO PEPPE... LA NOSTRA E' UNA VITACCIA! IO VORREI ESSERE COME TE E CIECO AD UN OCCHIO! AH! AH! AH! BEATO E TRANQUILLO QUI IN MEZZO ALLE TUE PECORE...

E NOI A CORRERE DIETRO A QUESTI FILIBUSTIERI CHE SE LA RIDONO ALLE NOSTRE SPALLE AIUTATI DAI CONTADINI E DAI PASTORI, NEMMENO FOSSERO I LORO SANTI PROTETTORI...
4

MA LO SAI CHE COSA DICE IL GOVERNATORE DI SEZZE?! DICE CHE NOI SIAMO D'ACCORDO CON I BRIGANTI! DICE CHE LASCIAMO LIBERO FANTAUZZO E I SUOI COMPARI PER PRENDERE QUALCHE SCUDO IN PIÙ DI MISSIONE STRAORDINARIA!

MA CHE NE SANNO LORO DI COME È DIFFICILE ADDENTRARSI NELLA MACCHIA CON IL PERICOLO DI BECCARSI UNA PALLA IN FRONTE_

POI UN GIORNO ERA TORNATO GIOVANNI DI ZECCHINO E AVEVA RACCONTATO COSE ATROCI.
AVEVA RACCONTATO PER GIORNI, SEDUTO SU UNA SEDIA DALLA QUALE SI ALZAVA SOLO CON L'AIUTO DELLE STAMPELLE, DI MIGLIAIA DI SOLDATI MORTI IN UNA INTERMINABILE RITIRATA ATTRAVERSO UNA TERRA SCONFINATA, SPROFONDANDO AD OGNI PASSO NELLA NEVE CHE, COME UN IMMENSO SUDARIO, RICOPRIVA MORTI E MORIBONDI ABBANDONATI LUNGO IL CAMMINO.
DA QUEL GIORNO NUNZIATA SI MISE AL LETTO. NON SI ALZÒ PIÙ.
6

NOSTRO FIGLIO ... ABBANDONATO, SENZA SEPOLTURA, IN TERRA STRANIERA. SIAMO SEMPRE NOI A RIMETTERCI... I FIGLI DEI SIGNORI NON SONO STATI COSTRETTI A PARTIRE...

I SOLDI POSSONO TUTTO. HA FATTO BENE CHI E' SCAPPATO IN MONTAGNA. CHE C'ENTRIAMO NOI CON I FRANCESI?!
NON TENTARE DI GIUSTIFICARE QUESTI ASSASSINI. QUESTO POTEVA ESSERE VERO PRIMA. MA ADESSO CHE NAPOLEONE E' MORTO PERCHE' RIMANGONO ALLA MACCHIA?!

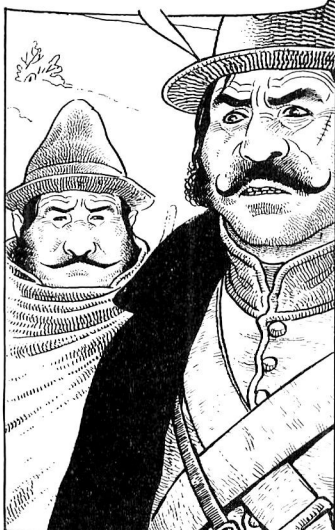
TE LO DICO IO IL PERCHE'! PERCHE' SONO SOLO DEI VOLGARI DELINQUENTI A CUI PIACE SOLO RUBARE E UCCIDERE! TUO FIGLIO E' MORTO DA SOLDATO! CHI E' SCAPPATO IN MONTAGNA E' UN CODARDO, UNA CANAGLIA!

UN SOLDATO... UN SOLDATO MORTO PER DIFENDERE NON SI SA CHI... NON SI SA COSA... ABBANDONATO NON SI SA DOVE COME LA CAROGNA DI UN ANIMALE...
SE FOSSE SCAPPATO IN MONTAGNA NON AVREBBE AVUTO DESTINO MIGLIORE...

INOLTRE AVREBBE DISONORATO LA TUA FAMIGLIA!
7

UN GIORNO TUTTO QUESTO SARA' DIMENTICATO... I FUGGIASCHI SARANNO PERDONATI... MIO FIGLIO E' MORTO...

...CONTINUATE...CONTINUATE A FARE I FURBI E VEDRETE COME ANDRÀ A FINIRE... PERCHÈ... OCCHIO, COMPARE PEPPE... SE IO A FROSINONE NON CI POSSO PORTARE FANTAUZZO E COMPAGNI...

...CI POSSO SEMPRE TRASCINARE CHI LI PROTEGGE...

E COSÌ TU NON AVRESTI VISTO NESSUNO...
9

LE ORME DI CIOCE NELLO STAZZO... SONO DELLA BANDA DI MARTELLA ...NON E` VERO?
MA QUALE MARTELLA? IO NON HO VISTO NESSUNO...

MARTELLA E I DUE PORCARI BAZZICANO QUESTA ZONA E TU GLI DAI DA MANGIARE!
NON E` VERO. QUI NON VIENE NESSUNO. SONO SOLO... VE LO GIURO SULLA BUONANIMA DI MIA MOGLIE!

CHE CAROGNA! SEI PRONTO A GIURARE IL FALSO PER PROTEGGERE DEGLI ASSASSINI!

E CON GLI SPERGIURI CI VOGLIONO LE BUONE MANIERE! VEDRAI CHE CON UNA BUONA DOSE DI LEGNATE CI DIRAI LA VERITA`!
MA CHE VOLETE DA ME?! IO NON SO NIENTE! VI SBAGLIATE!
LO VEDREMO!
NO! LASCIATEMI!
10

CHE COSA VOLETE FARMI ?! LASCIATEMI!

ALLORA ? SONO STATI QUI. NON E' VERO?
MA COME VE LO DEVO DIRE ? IO NON SO NIENTE! QUELLE ORME SONO LE MIE!
SPACK!

AVANTI... NON FARE L'IMBECILLE! DIMMI QUELLO CHE VOGLIO SAPERE!
MA CHE COSA VI DEVO DIRE ?! NON SO NIENTE!
SPACK!
BASTA... PIETÀ...
11

SPA

ALLORA?
NON SO NIENTE...

SPACK!

VE LO GIURO... IO NON...

SPACK

SPAC
12

IDIOTA! TI CONVIENE PARLARE... TI SPACCHERÒ TUTTE LE OSSA! DIMMELO! SONO STATI QUI?
BASTA! SÌ! SONO STATI QUI! SÌ! È COME DITE VOI!
BRAVO... LO VEDI CHE AVEVO RAGIONE. CI VOGLIONO LE BUONE MANIERE.
ERANO IN TRENO, NON È VERO?
SÌ... È COSÌ...
È VERO CHE ERANO ARMATI?
SÌ... È COME DITE VOI...
È VERO CHE TU LI AIUTI?
SÌ... MA BASTA... BASTA...
LURIDA CAROGNA! TI SEI CACCIATO PROPRIO IN UN BEL GUAIO! NON CREDERAI DI CAVARTELA COSÌ?! TI TRASCINERÒ A FROSINONE, IN GALERA! TI FARÒ PENTIRE D'ESSERE NATO!
PER I MISERABILI NON C'È SPERANZA DI GIUSTIZIA. PER LORO, SOLDATI, SIGNORI, PRETI, SBIRRI, BRIGANTI SONO TUTTI UGUALI. TUTTI PREPOTENTI. SANNO CHE PER LORO SARANNO SEMPRE GUAI.
Sandro 94 SCASCITELLI 13

FINE

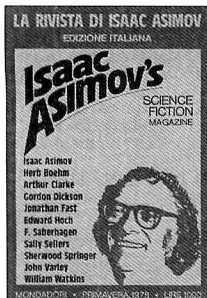
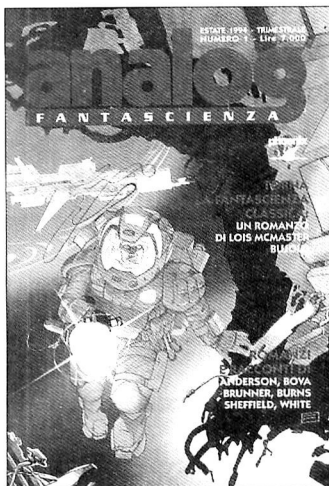
Vita e metamorfosi della Rivista di Asimov

di Gianfranco de Turris

Le riviste di *science fiction* non hanno mai avuto un destino fortunato in Italia, dal 1952 ad oggi. Saranno finalmente maturi i tempi per far accettare una rivista-rivista di buona qualità?

Sull'onda della moda dei cyberpunk cui il Dottore Buonanima concesse ampio spazio sulle sue pagine, ci ha provato (e ancora ci sta provando) un gruppo di appassionati - molti dei quali provenienti dall'editoria amatoriale - guidato da Daniele Brolli, che ha tentato di trapiantare per la terza volta nel nostro Paese - dopo gli scacchi di Mondadori nel 1978 e di Armenia nel 1981 - la **Isaac Asimov Science Fiction Magazine**: ecco dunque nel gennaio 1993 sotto l'etichetta della Telemaco di Bologna apparire nelle edicole una rivista nel classico formato *digest* e con il titolo identico all'originale: in nove mesi, sino a settembre, ne escono sei fascicoli. La maledizione colpisce ancora? A quanto pare no: nel maggio 1994 riappare una "nuova serie" sotto un'altra etichetta bolognese, la Phoenix. Cosa è successo? Non si sa esattamente: «Le circostanze hanno reso improvvisamente impossibile la prosecuzione delle produzioni editoriali delle Telemaco», scrive il curatore, ma la «nuova incarnazione» si presenta in «ideale continuità» con la precedente. Le «notevoli innovazioni» annunciate, però, ci fanno venire in mente un brutto ricordo: così come nella serie finale di **Robot**, la **Isaac Asimov** della Phoenix propone adesso anche dei fascicoli - antologie dedicate ad un tema o ad un autore e dei fascicoli-romanzo (in questo caso **Stations of the Tide** di Michael Swanwick, riproposto quattro mesi dopo su **Urania** 1236 - che evidentemente ha acquistato i diritti del romanzo in forma di libro - con altra traduzione ed altro titolo), mettendo purtroppo in minoranza i fascicoli-rivista. Una ambigua metamorfosi proprio nell'imminenza dell'undicesimo numero complessivo: ci auguriamo che non significhi nulla, anche perché la testata non merita, nonostante qualche menda, una brutta fine, come si dirà. Tanto più che, nel frattempo ha figliato un supplemento trimestrale, questa si una vera novità. Si tratta infatti del primo tentativo di tradurre **Analog**, il nome assunto nel 1960 dalla famosa **Astounding** di John W. Campbell. Un supplemento che si presenta appunto in veste di antologia stagionale, esattamente come lo è **Millemodi** per **Urania**, con in meno però il contributo italiano. Fantascienza "classica", cioè avventuroso-tecnologica, pur se «aggiornata ai tempi», come dice il curatore, che si affianca ad una fantascienza un po' più sperimentale ed eterodossa come quella della **Isaac Asimov**.

L'avvenimento per uno che si occupa di fantascienza da più di trent'anni, non può che far piacere. Non solo perché il gruppo di Phoenix è riuscito con la Dell/Bantam, là dove io moltissimo tempo fa non riuscii con la Condé-Nast, che allora pubblicava sia **Analog** negli Stati Uniti, che alcune riviste proprio in Italia, ma perché - scusate l'immodestia - vedo nelle pagine di entrambe le testate della Phoenix molti echi, molti riflessi, del lavoro editoriale, concettuale e propositivo da me fatto nel decennio 1972/1981 quando mi occupavo delle collane della Fanucci. Si tratterà forse di un'influenza indiretta, inconsapevole, inconscia, magari verrà anche negata, ma prendere in mano adesso i fascicoli di **Isaac Asimov** e **Analog** mi fa pensare che quei lontani semi tanto contestati all'epoca hanno invece messo salde radici e ben germogliato nei terreni più insospettati e magari anche ostili per principio. Infatti, il gruppo di Telemaco prima e Phoenix poi è formato da appassionati tutti "di sinistra". Non è una novità, perché in precedenti loro attività, soprattutto amatoriali lo hanno manifestato a chiare lettere, se non vogliamo dare un senso che forse non ha alla pubblicità regolare de **Il manifesto** sulle pagine delle due testate. Il che - scusatemi tanto mi - fa sorridere e pensare come giri la ruota della Storia, e come il Destino si prenda le sue brave rivincite, facendosi beffa anche di chi probabilmente non se ne rende conto.

Mi suona proprio così vedendo su queste pagine un atteggiamento in favore della critica e della professionalità da me sempre sostenuto nei confronti della fantascienza e sino ad oggi non sempre applicato dalle riviste: non tanto le traduzioni integrali, quanto le note esplicative, le premesse storiche o scientifiche, i profili biografici, i saggi di completamento, le indicazioni bibliografiche integrali. Per la prima volta tutto ciò si è visto sulle collane Fanucci degli Anni Settanta. Questo per l'aspetto tecnico. La sostanza è ancor più sorprendente: non posso dimenticare la nostra (mia e di Fusco) difesa di John Campbell e del tipo di fantascienza che pubblicava su **Astounding/Analog** nei confronti dei sostenitori aprioristici della fantascienza "sociologica" alla **Galaxy**, e di come li si definiva "reazionari" e magari anche "fascisti", mentre l'altra era ovviamente "progressista" e "impegnata". E non tanto per espliciti motivi ideologici o politici, ma perché tale in sé veniva allora considerata la *science fiction* avventurosa e/o tecnologica.

Oggi i tempi son ben diversi a quanto pare se, per bocca di critici "di sinistra", leggo i giusti riconoscimenti alla "rivoluzione" di Campbell del 1937 e addirittura che **Analog** «rimane l'unica rivista di fantascienza americana che mantenga con continuità le premesse create dalla sua storia gloriosa. I tempi sono cambiati, ma le caratteristiche che ne hanno fatto un successo in passato rimangono, aggiornate ai tempi, intatte anche oggi». Ci son voluti – ahimè – vent'anni, ma queste cose anche i fantascientisti di idee "progressiste" l'hanno finalmente compreso. Speriamo che sia un dato acquisito e che non ci si debba ritornare mai più sopra.

Ma le sorprese per me non sono finite qui. Ricordate le non lontanissime polemiche pro o contro il fantastico, pro o contro la presunta superiorità della *science fiction* sulla *fantasy*? Parrebbe tutta acqua passata, e le demonizzazioni "ideologiche" dell'immaginario sembrano non esistere più. Concetti come: «Al di là delle consapevolezze scientifiche, le dimensioni universali vivono per l'uomo nel campo dell'immaginario», o come: «La fortuna dell'immaginario (legato o meno alla fantascienza e al fantastico) è che non esiste proprio la dimensione intermedia, quella del reale toccato con mano simile all'allunaggio, ma solo quella fantastica che continua a stimolare i nostri sogni ad occhi aperti» (editoriale dell'agosto 1994), li potrei sottoscrivere benissimo. Ripensamenti? Maturazione? Comunque, va bene così. Lo stesso dicasi per le definizioni analitiche del *cyberpunk* espresse nel fascicolo del giugno 1994: più o meno le stesse cose ho scritto in un saggio sulla fantascienza apparso sulla **Rivista dei Libri** del gennaio 1993.

Ancora. Anzi "peggio". Ricordare le infinite polemiche ed accuse nei confronti di chi "osava" accostare alla fantascienza pericolosi temi eterodossi e "irrazionali" come mito, storia delle religioni, simbolismo, esoterismo, e alla fantascienza ed al fantastico attribuiva funzioni e scopi non soltanto letterari e ludici? Certe accuse ancora mi risuonano negli orecchi. E invece cosa leggo nell'**Isaac Asimov** del maggio-giugno 1993? Nientepopodimeno che un sintetico e denso intervento su " fantascienza e trascendenza" che diventa addirittura "fantascienza **è** trascendenza" (dalla congiunzione al verbo), in cui si fanno affermazioni del tipo: «La *science fiction* svolge un ruolo rilevante (forse **il più** rilevante) nel portare alla luce e dare forma e dimensione mitologica, religiosa, rituale del presente», «Il rapporto di continuità mitologica organica tra funzione delle narrazioni mitiche e funzione della fiction contemporanea è esplicita», sino al concetto conclusivo: «La fantascienza è il momento in cui il trascendente ritorna nella società moderna». **Big Bang!** Anche qui ci son voluti vent'anni per cui, abbandonato Marx e filosofi francofortesi, si riscoprissero – tanto per cominciare – Micheal Maffesoli e Mircea Eliade (poi chissà?). Ci si sono messi in tre, Sergio Brancato, Antonio Fabozzi, Gianni Mammoliti, per quest'opera di "revisionismo" e dire negli Anni Novanta quello che – tra reazioni scomposte ed isteriche – dicevamo io e Fusco negli Anni Settanta.

Non so se si siano limitati ad esporre questa loro "scoperta", oppure vi credano anche. L'importante è che lo abbiano fatto mettendosi alle spalle quel che alcuni di loro dicevano in passato, ad esempio nella **Letteratura italiana** curata da A. Asor Rosa per Einaudi. Il tempo corre e si matura. Abbandonati gli atteggiamenti scomposti ed il linguaggio grossolano di un certa genia di fanzinari *ultras*, approdati ad una testata professionale, ci si contiene e controlla con grande vantaggio della qualità e della serietà, senza sentirsi in obbligo di affrontare temi e concetti che con la fantascienza poco hanno a che vedere (memori forse anche della sorte di **Robot**: la rivista è comprata da lettori dalle ideologie le più disparate...), pur senza modificare i propri punti di vista.

Chiudiamo con i due aspetti che più mi lasciano perplesso: sull'editoriale del primo fascicolo (gennaio 1993) si preannunciava una varietà tematica che non sempre è stata rispettata.

Il rischio che corre l'**Isaac Asimov** è di diventare una specie di organo ufficiale di un "movimento *cyberpunk*" che ormai non esiste più: va bene farlo conoscere nei suoi vari aspetti e con traduzioni non fuorvianti, ma si rischia spesso di esagerare...

La rivista americana ha quasi vent'anni di vita e vi si trovano tutti i generi di fantascienza. Non bisogna fossilizzarsi...

Il secondo punto è il solito: gli autori italiani. Perché tanta diffidenza quando ci si serve già di ottimi illustratori nostri? Soltanto nel numero dell'agosto 1994 si presenta una storia di uno scrittore "indigeno" (Vittorio Curtoni) **sullo stesso piano di quelli stranieri**. Ma, ragazzi, lo faceva già **Robot** nel 1975! Ce ne avete messo del tempo: è tanto difficile proseguire così ogni mese e far lo stesso per l'**Analog** trimestrale? In fondo sarebbe allinearsi a **Millemondi**.

Coraggio, che di buona fantascienza italiana ce n'è: basta avere la costanza di cercarla e/o sollecitarla. E, per favore, abolite quella insulsa "Accademia": il titolo mi ricorda tanto la stessa rubrichetta di **Galassia** (ma eravamo nel 1960!) e lo stile del povero redattore che si nasconde dietro la firma di "Lou Cyber" ricorda i mai troppo vituperati e non rimpianti "Marziano in cattedra" e "Alieno di redazione" su **Urania**. Abbiate pietà: siamo un po' più maturi ormai... E se proprio non se ne può fare a meno, almeno cambiate lo stile!

Ministero

di Barreiro & Solano Lopez

QUESTE SONO PER I *SERVIZI SPECIALI* ... QUESTE ALTRE SONO PER *PROGETTI E COORDINAMENTO*; I VERBALI VANNO AGLI *AFFARI LEGALI* E IL DOSSIER SPECIALE VA ALLA *DIREZIONE PROGETTAZIONE GENERALE*, AL PIANO 3'500 ...

NON DIMENTICARE DI PRENDERE TUTTE LE RICEVUTE FIRMATE E TIMBRATE: SE VIENE FUORI CHE I DOCUMENTI SI SONO PERSI DANNO LA COLPA A NOI. E NON METTERCI TUTTO IL GIORNO COME HAI FATTO L'ULTIMA VOLTA!

MA, SIG. ZUCATTE, DEVO ANDARE DAI *SERVIZI SPECIALI* DEL 2123 FINO ALL'ULTIMO PIANO DELLA *PROGETTAZIONE* E CI SONO ALMENO *OTTANTA* ASCENSORI GUASTI!

DOVRO' PERSINO MANGIARE AD UN ALTRO PIANO E SONO CERTO CHE MI DARANNO DELLA ROBACCIA...

CARLOS IL FATTORINO, SOLO SEDICI ANNI, UN APPRENDISTA, SARA' UNO DEI PERSONAGGI PRINCIPALI DI QUESTA STORIA. LE COSE CHE GLI CAPITERANNO D'ORA IN POI SEGNERANNO IN MANIERA INDELEBILE LA SUA VITA. CARLOS, SPINTO PIU' DALLE CIRCOSTANZE CHE DA OGNI ALTRA COSA, DIVENTERA' LA CAUSA PRIMA DEGLI EVENTI CHE SEGUIRANNO... MA CONTINUIAMO LA NOSTRA STORIA.

PRIMA DI TUTTO ANDRO' A TROVARE SUSANA...
SUUUUUUU!
ASPETTAAA!
CLACK!
UFFFF!!
SOGNI SEMPRE A OCCHI APERTI.
CHE PIANO?
2105...
EH, EH... LO DICEVO CHE PER TE ERA STRANA TUTTA QUELLA FRETTA... IL SIGNORE STARA' ANDANDO AL *DIPARTIMENTO CENTRALINI E TELEFONI*... EH EH...
STAI ZITTO, BRUTTO FICCANASO...
PIANO 2105! ARCHIVI PROCESSUALI, SERVIZI GENERALI, BANCHE DATI E *DIPARTIMENTO CENTRALINI E TELEFONI*!

SALUTA SUSANA DA PARTE MIA...
VAI ALL'INFERNO!

QUELL'IDIOTA MI ROMPE PER PURA INVIDIA...

DIPARTIMENTO CENTRALINI E TELEFONI

LA COLLEGO ALL'INTERNO 5987... PRONTO?
3

CHE C'E', SUSANA? TROPPO LAVORO?
L'INTERNO 8743 E' OCCUPATO... PUO' ATTENDERE UN MOMENTO?... ...PRONTO?...

EHI, SUSANA... *SONO IO!!!*

UHHH... CARLOS?! TI SERVE QUALCOSA?
NO... NIENTE. PASSAVO DI QUI E HO PENSATO DI SALUTARTI.

SAI COSA? A QUEST'ORA C'E' UN INCREDIBILE NUMERO DI CHIAMATE... DIVENTO MATTA CON QUESTO LAVORO!
SE VUOI, STASERA POSSIAMO MANGIARE INSIEME ALLA MENSA DI QUESTO PIANO...

NON SO... IO...

BENE, BENE!!... CHI E' QUEL GIOVANE CON LA NUMERO 543...?!!!

SONO CARLOS, SIG. VOZARRA! L'APPRENDISTA DELL'UFFICIO REGISTRO GENERALE! SONO VENUTO A CONSEGNARE UN APPUNTO...!!

LASCIATI DIRE, GIOVANE, CHE ULTIMAMENTE PORTI MOLTI APPUNTI ALLA NUMERO 543!! VIENI SU UN MOMENTO, VOGLIO PARLARTI!
4

CIAO, DAMMI UNA RISPOSTA QUANDO TORNO.

DANNAZIONE!! QUESTO VECCHIO CE L'HA PROPRIO CON ME!

PERMESSO...
ENTRA... ENTRA... EH... EH!!
COSI' IL PICCOLO DON GIOVANNI PERSEVERA E NON SI ARRENDE QUANDO FALLISCE... EH EH EH! BRAVO! CONTINUA E LA CONQUISTERAI! EH EH EH!

GRAZIE A LEI, SIG. VOZARRA, SUSANA SARA' INCAZZATA CON ME PER UN ANNO...!!
BASTA COSI'! SEMPRE LA STESSA IRRISPETTOSA INSUBORDINAZIONE!! CHE RAZZA DI LINGUAGGIO E' QUELLO?! VUOI CHE TI FACCIA RAPPORTO AL SERVIZIO DI SICUREZZA?!

MI SPIACE, SIG. VOZARRA... E' CHE... MI INNERVOSISCO E...

AH! AH! AH! NON TEMERE, CARLOS... NON SONO UNO SPIONE E NON MI FREGA UN CAVOLO! VAI A CACCIA DI FICA QUANTO TI PARE! AH! AH! AH! AH! AH!

A DIRE IL VERO E' MEGLIO... IMPRECAZIONI E RABBIA INDICANO CHE IL TUO FATTORE DI RIOTTOSITA' E' ALTO... AH! AH! AH! UN PROMETTENTE RIVOLUZIONARIO!! AH! AH! AH! AH! AH! AH!!!
...FOLLE... COMPLETAMENTE FOLLE...

SE NON CURI LA TUA IMMAGINE, CARLOS, NON FARAI MAI CARRIERA AL MINISTERO! EEH! EEH! EEH! EEH!

BE'... PER OGGI BASTA. TORNA DOMANI E TI RACCONTERO' DELLE STORIE DI QUANDO C'ERA ANCORA UN MONDO ESTERNO... ...AHHH!! FORSE A QUEI TEMPI AVRESTI AVUTO UNA POSSIBILITA' CON SUSANA... ...MA PER COME VANNO LE COSE ORA, SEI TROPPO SCEMO PER LEI!
SIG. VOZARRA ...VADA ALL'INFERNO!
5

AH AH AH AH AH AH!

QUEL VECCHIO CAPRONE!

...CIAO, SUSANA... PASSO A PRENDERTI ALLE OTTO!
IO...

PENSA AL VINO CHE POTRAI ORDINARE... HO UN SACCO DI BUONI PASTO...

...E MOLTO CORAGGIO...

E' MIA... E' MIA...!!

IN QUEL MOMENTO CARLOS STA PER PRENDERE L'ASCENSORE PER LA SEGRETERIA AFFARI LEGALI DOVE DEVE CONSEGNARE LE PRIME CARTE DELLA GIORNATA...

DA QUESTO MOMENTO IN POI LA VITA DEL GIOVANE APPRENDISTA CAMBIERA' UNA VOLTA PER TUTTE...
TUMP!
DIIINNNNNGG!!

FIIIIIIIIIIIIIIIIII !!!

SQUADRA D'ASSALTO AL DIPARTIMENTO CENTRALINI!

SERVIZIO DI SICUREZZA!!! SERVIZIO DI SICUREZZA!!!

SOLO LE PIU' GIOVANI!! E IN BUONE CONDIZIONI!!!
NOOOOO!!!

AIUTO!!
SMETTETE-LA!
NO, FERMO!!
LE SS! LE SS!
7

ANCHE QUESTA !!
... PER FAVORE ...
FERMI !! SMETTETELA !!! LE REGOLE INTERNE NON VI AUTORIZZANO A RIMUOVERE LE MIE IMPIEGATE ! E' CONTRO LE LEGGI ORGANICHE DEL MINISTERO !!!

I TRASFERIMENTI FRA LIVELLI DIVERSI SONO PROIBITI !! VI ORDINO DI RILASCIARE SUBITO LE MIE IMPIEGATE !!

BROOMM
BROOMMm
BROOOMM !!

CRAAASHHHH !!

SVELTI !! SIAMO IN RITARDO DI CINQUE MINUTI SULLA TABELLA DI MARCIA...!!!

* PIANIFICAZIONE - VISTO DI ENTRATA.

CENTRALINI E TELEFONI... E PER FAVORE NIENTE BATTUTE...
EEH EHH... DEVI AVERLA PRESA DAVVERO MALE!
OOOOOUUUUCHHHHH...!!
STUMP!
CIAO... CHIEDERO' A SUSANA SE CONOSCE UN BUON ORTOPEDICO!
AAAAAHHHHHH...!! SUSANA... FINALMENTE!!
MA...?
LE SS... LE SS...
SUSANA...
10

COS'E' SUCCESSO? COS'E' SUCCESSO !!!?
LE SS... LE GUARDIE DEL SERVIZIO DI SICUREZZA... HANNO PRESO LE PIU' GIOVANI...

...E SUSANA ?! DOV'E' SUSANA !!?

CARLOS... PER FAVORE...

SIG. VOZARRA!

SIG. VOZARRA !!!!
CARLOS... RAGAZZO MIO

SUSANA...?! DOV'E' SUSANA ?!
LE SS... L'HANNO PRESA, CON LE ALTRE... HO CERCATO DI IMPEDIRLO, MA...
COFF! COFF! COFF!

...STANNO VIOLANDO GLI STATUTI ORGANICI... I TRASFERIMENTI SONO PROIBITI... MA AI PIANI SUPERIORI NON SI RIPRODUCONO PIU'... E LA GERARCHIA HA BISOGNO DI SANGUE GIOVANE ...QUEI DEGENERATI !!
COFF! COFF! COFF!

SALIRO' LASSU' E LA SALVERO'!! FARO' IN MODO DI ELUDERE I **CONTROLLI DI CLASSE**! SALIRO' FINO ALL'ULTIMO PIANO SE OCCORRERA'...!!!

...ECCO, E' UNA SPECIE DI DIARIO CHE TENGO FIN DAI PRIMISSIMI GIORNI DEL *MINISTERO*... ≥COFF! COFF! COFF!≤ LEGGILO PRIMA DI PRENDERE QUALSIASI DECISIONE ...≥COFF! COFF! COFF!≤

...IO...

...E MENTRE IL SIG. VOZARRA MORIVA, PER SUSANA E LE ALTRE SFORTUNATE PRIGIONIERE IL DESTINO SI PROSPETTAVA TRISTE E INCERTO... LA ***GERARCHIA*** *SI STAVA PREPARANDO ALLA SUA PIU' BELLA FESTA...*

IL ***NEOMETADONE*** TI HA RESO DOCILE COME UNA GATTINA, MIA CARA...

LE PRIGIONIERE DEL SECONDO GRUPPO SONO PRONTE PER IL TRASFERIMENTO NELLA SEZIONE OMEGA, DOTTORE!...

BENE, PROCEDETE!

SEZIONE OMEGA

ONE OMEGA
DA QUESTA PARTE...!

SIGG. DIRIGENTI... PERMETTETEMI DI PRESENTARVI LE VOSTRE GIOVANI DONATRICI DI VITA!!

13

PUO' PROCEDERE CON IL PROCESSO DI TRASFERIMENTO VITALE...
COME DESIDERA, DOTTORE!
LE DONATRICI SONO GIA' ALLACCIATE, DOTTORE.
...E ORA, UNA DOSE DI GIOVANE VITA PER TUTTI VOI!
CLAK!
BZZZZZZZZZZZZZZZZ...!
GLUB GLUB GLUB!
GLUB, GLUB, GLUB, GLUB.!!
GLUB GLUB GLUB,
GLUB, GLUB!
14

SIGG. DIRIGENTI ...
BENVENUTI A UNA
NUOVA GIOVINEZZA ...!!

FORZA ...! COSI' ...!!
IL DESTINO DI SUSANA E DELLE ALTRE DEL PRIMO GRUPPO NON FU MIGLIORE... L'EROXLIBIDINOL ELIMINAVA TUTTE LE INIBIZIONI E PORTAVA A UN TOTALE ABBANDONO SESSUALE ...
SNAP!
15

AAAAAHHHHHHH!!!!

...E PER LA SFORTUNATA SUSANA LA SITUAZIONE SI FACEVA SEMPRE PIU' TRAGICA E DISPERATA. DROGATA, PICCHIATA E UMILIATA, ORA STAVA PER ESSERE CONSEGNATA NELLE MANI DEL MOSTRUOSO SOVRINTENDENTE GENERALE, SIGNORE ONNIPOTENTE E CAPO DEL MINISTERO...

17

LA DROGA STA SVANENDO, SIG. SOVRINTENDENTE... SAREBBE MEGLIO RIPETERE IL DOSAGGIO...
NO... PREFERISCO CHE SI RENDA CONTO DI CIO' CHE LE SUCCEDERA'...
VOI POTETE ANDARE ...
... LA TESTA ...
... AHH ... LA BELLA ADDORMENTATA SI RISVEGLIA SENZA BISOGNO DEL BACIO DEL PRINCIPE AZZURRO ...
18
COME TI SENTI, BELLA FANCIULLA? TI DOLGONO LE TEMPIE? FORSE HAI NOTATO DI AVERE LA BOCCA ASCIUTTA ...?
... IO ...?
... COMINCI A RICORDARE IL RECENTE PASSATO ... NON E' VERO CHE LO RICORDI?

BE', QUELLO CHE TI E' SUCCESSO FINORA NON E' STATO NIENTE... GUARDA COSA C'E' IN SERBO PER TE...
RIIIIIIPP!!

GUARDA!!
NOOOOOOO!!!!

INTANTO, MIGLIAIA DI PIANI PIU' IN BASSO, CARLOS E JIMMY COMINCIANO A STENDERE I PRIMI PIANI PER L'OPERAZIONE DI SALVATAGGIO, UN PIANO CHE INCLUDE CIRCA TRENTA IMPIEGATI, INCLUSI APPRENDISTI, OPERATORI D'ASCENSORE E INSERVIENTI...

LA LORO CONVERSAZIONE HA LUOGO NELLA MASSIMA SEGRETEZZA...

LA SICUREZZA E' UNA COSA CHE PREOCCUPA I COSPIRATORI...
FANTASTICO! UN ARSENALE COMPLETO...!!
...E DIAGRAMMI DI POZZI ABBANDONATI... ASCENSORI FUORI SERVIZIO!...ASCENSORI D'EMERGENZA... E CONDOTTI DELL'ARIA CONDIZIONATA!!

...TUTTI I DATI NECESSARI PER ELUDERE LE SS E SCENDERE AI PIANI PROIBITI...!
FIUUUUUUU...
BE', E' UNA LUNGA DISCESA... SECONDO IL DIARIO LE ARMI SONO NASCOSTE AL PIANO 75...

E NON SOLO PER SCENDERE... CI SONO SUGGERIMENTI ANCHE PER ARRIVARE IN SEGRETO AL PIANO DELLA GERARCHIA... POTREMO SALVARE SUSANA E LE ALTRE TELEFONISTE!!!
PECCATO CHE MOLTE PAGINE SIANO ILLEGGIBILI... DEVONO AVER PRESO UMIDITA'...

PER ARRIVARE AL POZZO-CONSEGNE FUORI SERVIZIO DEVI SEMINARE LE SS. STASERA A CENA ATTUERO' UN DIVERSIVO.
NON SARA' DIFFICILE... L'ARIA E' TESA E LE RAZIONI STANNO DIVENTANDO SEMPRE PIU' SCARSE E DISGUSTOSE... SERVE SOLO UNA PICCOLA SCINTILLA...
FIUUUUU...

NON ANNOIERÒ IL LETTORE CON TUTTI I DETTAGLI E I PREPARATIVI DELLA MISSIONE DI CARLOS. SAPPIATE, COMUNQUE, CHE COMPORTÒ RAGGIUNGERE I PIANI INFERIORI, IN CERCA DI UN DIMENTICATO MAGAZZINO TOP-SECRET DI ARMI E MUNIZIONI, INDISPENSABILI PER TENTARE IL SALVATAGGIO DELLE PRIGIONIERE TENUTE AI PIANI PIÙ ALTI DELLA GERARCHIA...

E' VERO!! NESSUNO PUO' PIU' SOPPORTARE QUESTO INTRU-GLIO!!!
CLANG!
...VOGLIAMO CIBO VERO! NON QUESTO PATTUME RICICLATO!!!
UN MOMEN-TO!! NON POTETE...
AAAAGGGHHHHHH!!!
SPLASHHH!!
SNAAPP!!
21
PRENDI QUESTO!!
...AAAUCHHHH!!

E' POSSIBILE CHE I LETTORI PIU' ANZIANI POSSANO RITENERE CHE GLI EVENTI STIANO PRENDENDO LUOGO CON UN'INSOLITA VELOCITA'. LA VERITA' E' CHE IL RAPIMENTO DI LAVORATRICI SI FACEVA SEMPRE PIU' FREQUENTE ...
... SOMMANDO A QUESTO LE RAZIONI CHE DIMINUIVANO TERRIBILMENTE, SI VEDRA' CHE LA REAZIONE DEL PERSONALE NON FU NE' CASUALE NE' ECCESSIVA ...

FINE DELL'EPISODIO

Passi

di Paolo Di Maio

«Allora», disse l'analista con tono allegro, «come va? Si addormenta sempre con la "tettarella"?». «Lo sa che è un pezzo che ho smesso», disse Mario con calma, senza reagire alla provocazione. «Sì, lo so, ma volevo sentirglielo dire». «Ora se bevo, non è più per nascondermi, ma è solo perché mi piace».

L'analista, da dietro il lettino scribacchiò qualcosa. Mario, aveva sempre avuto un debole per la bottiglia, ma non era un alcolista. Se aveva esagerato, era solo per cercare di risolvere, a modo suo, il problema di quegli orribili incubi che lo perseguitavano impedendogli il sonno, morti violente perlopiù. Poi, come se non bastasse, quelle strane allucinazioni...
"Alterazioni percettive" le chiamava il suo "strizza".
«E, l'altro suo disturbo? Va meglio?» – «Dipende!».
Il dottore annotò la risposta.
«Vede, adesso non sento solo i miei, ma anche quelli degli altri, di tutti! E questo mi disorienta».
Il dottore posò la penna. «Senta, mi dà il permesso di registrare questa seduta?» – «Se lo ritiene necessario!».
«Sì, preferisco, il suo è un caso interessante e voglio studiarlo con attenzione».
«Va be'!».
L'analista estrasse dal taschino un microregistratore e lo posò a terra.
«Bene. Senta Mario, ora lei ricomincia da capo. Faccia conto che io non la conosca e che questa è la prima volta che ci vediamo. IO NON SO NULLA!».
«D'accordo!... Dunque, tutto è cominciato... una mattina. La sera prima ero andato a letto un po' tardi, come sempre da quando avevo calato col bere, perciò ero ancora stanco, intorpidito, ma niente di speciale. Mi alzai e all'improvviso, tutto si fece nero. Sentivo la testa pesante, gli occhi pesanti, non riuscivo neppure a respirare. Riuscii a cadere nel letto. Ricordo che persi i sensi, ma tutto mi girava. Era come da bambino, quando avevo la febbre alta, mi sembrava che le pareti si curvassero e volessero cadermi addosso. Poi, così come era venuto, il capogiro se ne andò. All'improvviso sentii dei passi, come se qualcuno si aggirasse per casa a piedi nudi. Mi alzai lentamente, per non barcollare. I passi cessarono di colpo. Non possedevo armi e chissà perché afferrai proprio la sveglia, pronto a scagliarla come un sasso. Decisi di non mettermi le pantofole, per non fare rumore, e così, scalzo, andai in perlustrazione. Sentivo battermi il cuore con dei colpi secchi, quasi uno schiocco. Stringevo la sveglia molto forte perché avevo le mani sudate e temevo mi sfuggisse; il metallo, in confronto alle mie dita era caldo! Niente. In casa non c'era nessuno!...».
«Due giorni dopo, accadde di nuovo. Ero seduto su una panchina, mi stavo riposando dopo la mia solita passeggiata, quando sentii lo scrocchiare di alcune foglie secche, proprio alle mie spalle. A quell'ora il parco era deserto e dietro la panchina cominciava un boschetto. Una macchia di poche decine di metri quadrati. Rimasi in ascolto. Potevo sentirlo chiaramente. Qualcuno si stava muovendo molto lentamente, come per spiare. Poi d'improvviso, non sentii più nulla. L'occhio mi cadde su un legno deposto su un prato proprio dietro di me. Era un bel randello con evidenti segni di masticatura alle estremità. Forse qualcuno ci aveva fatto giocare il cane. Mi alzai, lo raccolsi e decisi di andare a vedere».
«Aggirato il primo cespuglio, mi ritrovai a calpestare un bel prato di foglie secche: avevo sentito giusto! Mi mossi piano, con cautela. Nessuno. Feci ancora qualche passo e il prato adesso era pulito. D'improvviso mi parve di sentire dei tonfi cadenzati, come se qualcuno stesse correndo. Non potevo esserne certo però, perché erano molto attutiti: lì l'erba era piuttosto alta. Continuai a muovermi con circospezione finché non udii chiaramente correre lungo un sentiero ghiaioso, o comunque sopra dei sassi. Ora lo distinguevo molto bene. Mi misi a correre nella stessa direzione. Stavo uscendo dal boschetto, quando i suoi passi cessarono bruscamente. Decisi di non fermarmi e di volerlo vedere in faccia. Trafelato, mi ritrovai fuori dalla macchia a correre sul greto di un ruscello quasi secco che scendeva da dietro una roccia. Continuai, e quando fui in cima, mi fermai di colpo. Solo prati. Tutt'intorno c'erano solo prati. Nessuna traccia di quell'uomo, o qualunque cosa fosse stata quella che avevo inseguito».
«La settimana seguente, fu tranquilla. Così normale che quasi me ne dimenticai... Finché un giorno, alla fermata del tram...».
«Ero solo e stava piovendo dalla mattina».
«Grandi pozze s'erano formate tra l'asfalto e lo zoccolo del marciapiede e io, per evitare gli spruzzi delle auto, me ne stavo appoggiato al muro, il più distante possibile. D'improvviso alla mia destra, sentii lo scalpiccio di qualcuno che si allontanava. Mi voltai ma il marciapiedi era deserto: E CONTINUAVO A UDIRE I PASSI. D'istinto guardai a terra, se almeno avessi potuto scorgere le tracce, l'acqua che s'interrompeva, che so, qualcosa! Macché, niente!! Lo sentii girare l'angolo e fermarsi. Ero sconvolto, il cuore mi martellava almeno quanto la pioggia. Raccolsi tutto il mio coraggio... e lo raggiunsi. Svoltai l'angolo: nessuno. Mi fermai. Un senso d'impotenza e di rabbia mi pervase, agitai le mani nell'aria come un pazzo, come se volessi agguantare quel fantasma! Dio mio, stavo impazzendo! Forse mi sono "bevuto" il cervello, pensai. Si mosse, rigirò l'angolo e lo sentii correre. Cristo! Il rumore sul cemento bagnato era reale!! Di nuovo voltai l'angolo e vidi il tram che era arrivato e stava per chiudere le porte. Mi precipitai e riuscii a prenderlo appena in tempo. Mi sedetti col cuore in gola, e lì, ebbi l'intuizione. Quelli che avevo sentito... erano i MIEI passi!! Non c'era dubbio. Ogni volta che cessavano, finivo col fermarmi, quando li sentivo correre, finivo col fare lo stesso. Non sapevo come questo fosse possibile, ma non c'era altra spiegazione. A casa; nel parco; sul greto del fiume; nell'acqua del marciapiede;

IO, sempre IO. Capisce? Io avevo la grande, la straordinaria opportunità di percepire il futuro. Anche se per pochi istanti e limitatamente ai miei passi, io potevo conoscere, o meglio, io VIVEVO il mio futuro. La cosa era così straordinaria che non potevo non parlarne con qualcuno. Purtroppo però, a chiunque l'avessi confidata, mi avrebbe preso per pazzo e non mi avrebbe creduto,... e così sono venuto da lei. Per avere una spiegazione».

Il dottore raccolse il registratore, levò la cassetta e la voltò.

«Mi diceva che ora sente anche quelli degli altri. Che significa?»

«Ecco, da un po' di tempo... in pratica dall'ultima volta che ci siamo visti, percepisco anche i passi degli altri».

«Guardi, le dispiace proseguire per ordine?» disse lo psicanalista che nonostante il registratore, continuava a prendere appunti.

«Per esempio?».

«Be', prima di venire da me, lei ci ha riflettuto, è trascorso un po' di tempo. Quali erano i suoi stati d'animo! Cosa pensava!».

«All'inizio come ho già detto, ne fui spaventato. Pensavo di essere pazzo. Poi, da quando capii che quelli erano i MIEI passi, mi resi conto che in qualche maniera si era prodotto uno squarcio nel futuro. Solo che non sapevo in che cosa questo avrebbe potuto essermi utile. I primi tempi cercai di fregarlo. Stavo seduto e fingevo di leggere, poi all'improvviso gettavo il giornale e scattavo in piedi gridando qualcosa come: Dio il gas!, ma senza muovermi. Niente, non riuscivo mai a farlo camminare. Poi, quando mi stancavo di questo gioco e decidevo davvero di alzarmi, eccoli, i miei passi, che andavano in bagno, o in cucina a seconda di dove avevo deciso di andare. Pian piano mi resi conto che non potevo farci niente. "Lui" sapeva sempre se stavo bluffando o facevo sul serio.

«Lui?» fece il dottore.

«Be' non so come chiamarlo, i miei passi, il rumore, il futuro, **Lui**!».

«Continui».

«Dicevo... ben presto mi resi conto che non potevo influire in nessun modo su di **Lui**, e poco a poco, mi sono accorto che cominciavo a seguirlo. Cioè, non ero più io padrone di me, delle mie decisioni, ma **Lui**. Per muovermi, aspettavo di sentire i miei passi e poi semplicemente li seguivo».

«Questo prima che venisse da me?».

«Ehm... sì... ma anche dopo. Sempre di più. Arrivai al punto che camminavo per strada leggendo il giornale. Attraversavo l'intera città senza mai guardare, solo seguendo i miei passi. Tanto se ci fosse stato un pericolo loro si sarebbero fermati, e io pure».

Il dottore ora, aveva smesso di scrivere, e con gli occhi chiusi e la testa tra le mani, ascoltava lentamente.

«Poi, qualche giorno fa... Era la mattina e mi stavo ancora radendo: udii dei passi, feci per muovermi, ma non ci riuscii, o meglio, d'improvviso non ne ebbi più voglia. Però i passi continuavano. Poi ne sentii degli altri, mentre qualcuno bussò alla porta. Andai ad aprire ed era il postino. Capisce? I passi che avevo udito, i primi, non erano i miei, ma del postino!! I miei erano gli altri!! Da quel giorno sentii i passi di tutti! Sempre un po' prima. Solo che non sapevo mai quali fossero i miei. Questo i primi giorni mi diede dei grossi fastidi.

Ormai non ero più abituato a decidere. Poi l'altro ieri, davanti la vetrina di un negozio di scarpe mi venne un'idea. Vidi questi stivaletti e li acquistai... Vede? Hanno una placca di metallo sul tacco. Dice che così non si consumano... A me servono solo per distinguere i miei passi dagli altri!».
«Senta Mario, lei ha paura della morte, vero?».
«Chi non ce l'ha?».
«Non mi ha risposto».
«Be' sì, come tutti credo. Però ora deve essere sincero, questa esperienza... è molto rassicurante. Sapere che esistono certi fenomeni, è come sapere che di là c'è qualcosa... A proposito come mai oggi non è solo?».
«Come?».
«Voglio dire, di solito quando siamo a casa sua, sua moglie è via, invece oggi, sento che di là c'è qualcuno...».
«Siamo soli. Come sempre».
«Questo a me non lo deve dire, ricorda? Io sento i passi, e anche se qui c'è la *moquette* ovunque, io so che di là c'è qualcuno».
«Mi segua».
L'analista si alzò e assieme, fecero il giro della casa. Nulla».
«È convinto adesso?».
Mario non sembrava affatto soddisfatto. «Le assicuro che qui c'era qualcuno poco fa, la *moquette* ne ha attutito il rumore, ma io l'ho sentito lo stesso».
«Torniamo nello studio», disse calmo il dottore.
«Lo so che lei non mi crede, è dura da credere, pensi che perfino io... ma cosa sta succedendo!».
«Eh?».
«Sento... C'è gente che corre su e giù per le scale, come matti,... Uno si è fermato davanti alla sua porta...».
Mario aveva lo sguardo fisso nel vuoto, il dottore lo invitò a sdraiarsi. «Si calmi prego, si calmi, va tutto bene, è tutto sotto controllo».
«Di là, di là c'è qualcuno, si sta muovendo...».
«Di là non c'è ness...». Un tonfo sordo, proveniente dalla sala lo raggelò.
«Allora, adesso mi crede?». Lo psicanalista non disse

nulla. Perplesso e un po' seccato, aprì un cassetto del suo scrittoio ed estrasse una rivoltella. «Adesso vedremo», disse, e si avviò verso la sala. Spalancò la porta e, a fianco, a un posacenere rovesciato, Marackesch, il suo gatto siamese, sbuffava col pelo arruffato. «Buono, buono, hai avuto paura eh?» disse il dottore prendendolo in braccio.
Mario entrò e volle guardare anche lui.
«Non c'è niente, soddisfatto?».
«Mi dica la verità dottore. Onestamente, lei crede che io sia pazzo?».
«Torniamo nello studio per favore» disse l'altro.
Entrarono, il medico ripose il revolver e Mario, pallido, si sdraiò di nuovo sul lettino.
«Lei, lei non crede a una parola di...». S'interruppe. Gli occhi si fissarono al soffitto, poi cominciò a sudare. «Io... io sento... c'è gente che corre, su e giù per le scale, come matti... uno si è fermato davanti la sua porta...».
Il dottore gli si avvicinò e lo tenne per mano.
«Adesso... ci sono passi dappertutto... qualcuno esce dalla sala...». Il medico gli stava prendendo la pressione. «... e poi corre. E anche lei e... AHHH!!!».
«Si calmi!».
«IO, IO NON VOGLIO MORIRE! NON VOGLIO MORIRE!!!».
«Si calmi! Che succede, MI DICA CHE SUCCEDE!».
«Io... sto correndo per le scale, PRECIPITO, AIUTO, AIUTOO!!».
Gridò dibattendosi come un invasato.«NON VOGLIO MORIREEE!!!».
In quell'istante suonarono alla porta.
«Cristo!» imprecò il medico alzandosi, «Stia buono, finché è qui non corre pericoli giusto? Vado a vedere chi è e torno subito».
Corse all'ingresso e aprì. La signora del piano di sopra, con le lacrime agli occhi balbettò qualcosa, il medico si appoggiò alla porta. Altre persone stavano scendendo le scale dai piani superiori. Un ladro, ora assassino, s'era "fatto" il palazzo, dall'ultimo piano a scendere, e all'appartamento di sopra, s'era imbattuto nella madre della signora che adesso era lì in lacrime. La vecchia lo aveva sorpreso e, per nulla impressionata, aveva tentato di aggredirlo provocandone la reazione. La figlia, che era tornata in quel momento aveva scoperto tutto e dato l'allarme.
Il dottore era impallidito, ma cercò di restare calmo e disse che avrebbe chiamato subito la polizia.
Si girò. Mario, con la faccia stravolta, avanzava con la rivoltella in mano.
«Si fermi! La metta giù!», gridò il dottore correndogli incontro. «Mario, LE ORDINO DI...».
Mario con un calcio, spalancò la porta della sala. Una figura scura alta, sbucò dalla penombra e un lampo di luce disegnò un semicerchio nell'aria. La lama che l'uomo stringeva in mano, adesso era rossa.
Mario lasciò l'arma e stringendosi una spalla, corse urlando lungo il corridoio. Il dottore, emise un gemito prima di accasciarsi al suolo, colpito da una ginocchiata alla bocca dello stomaco.
L'uomo diede un calcio alla rivoltella e si precipitò fuori dall'appartamento.
«NOO, NON VOGLIO MORIREEE!!».
Il dottore sentì Mario urlare e poi il sordo ruzzolare di un corpo giù per le scale. Silenzio.
Si rialzò, l'aria gli passava ancora a fatica e il respiro somigliava ad un sibilo. Arrivato alla porta, si fermò e vi si appoggiò. In quel momento, vide il corpo di Mario disteso in diagonale, a metà rampa. Con un gemito, si scostò e gli si avvicinò.
Le mani erano ancora serrate alla ringhiera in ferro, le nocche, bianche per lo sforzo. Era vivo, stava singhiozzando e balbettava: «Non voglio morire non voglio morire non voglio morire». Il dottore gli si accostò e in quel momento LI VIDE.
Il corpo dell'assassino giaceva qualche metro più giù, poco dopo il pianerottolo, gli arti scomposti, come di pezza. Un rivolo di sangue gli usciva dal capo e seguendo la pendenza stava scivolando verso i gradini più in basso. I vestiti erano miseri, ma ai piedi aveva due bellissimi stivali nuovi... con una placca di metallo sul tacco.
«Perché?» chiese Mario al dottore mentre questi gli stava tamponando la ferita.
«NON LO SO!»
«Mi sento ancora male. Mi gira tutto».
Il dottore si alzò, andò in cucina e tornò con un bicchiere d'acqua. «Prenda un po' di acqua e zucchero e si sentirà subito meglio!»
«Dottore lo sa? Non l'ho mai sentito che si sarebbe mosso! Ora che ci penso, non ricordo neppure che stavamo venendo nel suo studio! Non sento più niente!» disse battendo i piedi a terra. «Se n'è andato!!».
«Be', forse è meglio così».
«... Forse».
Trascorsero alcuni istanti in silenzio. Mario, continuava a far vorticare l'acqua nel suo bicchiere e, non osando berla, la fissava incantato. Ogni tanto però lo sguardo gli sfuggiva alle spalle del medico dove, dal mobile bar, l'etichetta di un *Martell* luccicava irresistibile.
«Credo che Pascal abbia detto: "Si comprendono le profezie, solo quando si vedono avverate"».
«Già!» disse Mario in direzione del *brandy*.
Finalmente il dottore se ne accorse. Si voltò, vide la bottiglia e sospirando la andò a prendere.
«Ehh... Si può sconfiggere il destino. La natura mai!» (Shopenauer) «Alla salute!».

Stefano Galliani è nato nel 1958 a Fano, ma vive a Cagli dove lavora come professore di eduzione fisica. Gli piace esibirsi nella prestidigitazione e nel volo ultraleggero (due aspetti di un'unico interesse, ci pare: l'evasione), legge e scrive di tutto, perfino rebus e aforismi, ma specialmente racconti, come questo con cui esordisce su **L'Eternauta**.
Lineare, avvincente, colpisce il lettore in presa diretta, **Passi** *è veramente un esempio di come si possa giungere ad un discreto livello di tensione semplicemente attraverso il dialogo fra uno psicanalista ed il suo paziente. E così la straordinaria vicenda di Mario, che da strana divenga angosciosa, si trasmette dalla pagina a chi legge.*

G.d.T.

Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

Creato da Mike Richardson per la Dark Horse, *The Mask* è indubbiamente uno dei super eroi più bizzarri della nuova generazione dei "comics" americani.

Energico avversario del crimine,

sfoggia modi alquanto cruenti ed un tetro senso dell'umorismo e, a volte, non si fa scrupolo di utilizzare i propri poteri per soddisfare interessi personali. La popolarità acquistata in America dal personaggio ha convinto i responsabili della New Line a trasporre le sue avventure in celluloide, con l'accorgimento però di «limitare la vena trasgressiva e violenta che traspare dal fumetto», come tiene a sottolineare il regista della pellicola Chuck Russell (**Nightmare 3: I Guerrieri del Sogno**).
La storia è quella di Stanley Ipkiss, un impiegato di banca timido e frustrato che quando indossa un'antica maschera tribale si trasforma nell'estroverso Mask, acquistando, fra l'altro, la capacità di deformare a piacimento il proprio corpo. Ad interpretare l'istrionico super eroe è stato chiamato Jim Carrey, recentemente balzato alla ribalta grazie alla divertente commediola **Ace Ventura: l'Acchiappanimali**. Il punto di forza dell'opera è comunque da ricercare nella spettacolarità degli effetti speciali, curati da Steve Williams della Industrial Light & Magic e da Greg Cannom (**L'Ululato, L'Esorcista III**).

Sotto: Jim Carrey nei panni di *The Mask*.
In alto: l'ambiguo Trickster, protagonista negativo di *Brainscan*

Double Dragon

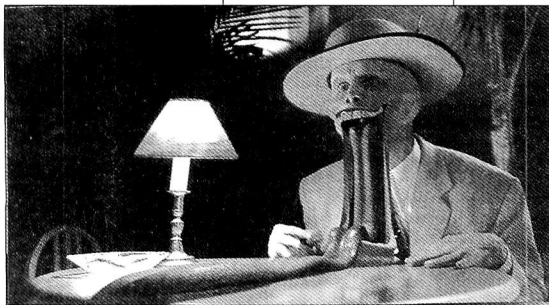
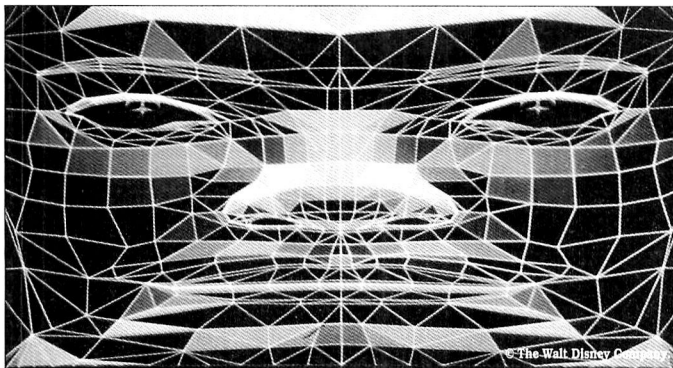
Prosegue la collaborazione della Nintendo con l'industria cinematografica americana. La celebre casa produttrice di videogame, dopo il discreto successo commerciale conseguito dall'insipido **Super Mario Bros** , ha finanziato la realizzazione di un nuovo film ispirato ad uno dei propri prodotti: **Double Dragon**.
La vicenda è ambientata in una futura Los Angeles (ribattezzata New Angeles) semidistrutta dal terremoto e soggiogata da bande criminali, vanamente contrastate da una polizia impotente.
Qui si svolge la ricerca del malvagio Koga Shuko (interpretato da Robert Patrick, l'androide cattivo di **Terminator 2**) intenzionato a ricuperare la metà perduta di un misterioso medaglione magico. La parte in suo possesso già gli consente di penetrare nel corpo delle persone e di comandare le loro azioni con il proprio volere, ma riuscendo a "ricomporre" l'intero amuleto Koga potrebbe addirittura acquistare un potere capace di fargli dominare il mondo.
La seconda metà del fantomatico medaglione è però in possesso dei fratelli Lee, il logico e pragmatico

Jimmy (Mark Dacascos) e il confusionario Billy (Scott Wolf).
L'azione si sviluppa incalzante fra combattimenti a base di arti marziali e convincenti effetti speciali, curati da Joseph e Paul Lombardi (**Apocalypse Now**), ma senza uno spunto capace di scalfire l'abituale superficialità di tante pellicole similari. Regia dell'esordiente Jim Yukich, già autore di alcuni videoclip dei *Genesis*.

Brainscan

Quanto è sottile il confine fra mondo virtuale e realtà? Le due differenti dimensioni sembrano inspiegabilmente sovrapporsi in questo thriller, girato recentemente da John Flynn su soggetto di Andrew Kevin Walker. Protagonista della storia è il giovane Michael, interpretato da Edward Furlong (**Terminator 2**), un adolescente che ama divertirsi con i videogames ed in particolare con **Brainscan**, un gioco che simula le imprese di un killer. Aiutato da un inquietante per-

Master Control Program dal film "Tron".

Sotto: uno dei simpatici orsi polari del Coca-Cola Polar Bears "Luge".

sonaggio informatico chiamato Trickster (T. Ryder Smith). Michael insegue ed uccide le proprie vittime nell'immaginario universo computerizzato, ma ben presto si rende conto che i delitti commessi hanno una tragica connessione con gli eventi reali. Per lungo tempo incapace di abbandonare il gioco, il ragazzo riuscirà a ribellarsi solo quando si vedrà costretto ad uccidere la propria fidanzata, ma dovrà comunque fare i conti con Trickster, ormai divenuto capace di materializzarsi nel mondo reale.
Il make-up speciale è opera dell'esperto Steve Johnson mentre gli effetti visivi, realizzati grazie alla "computer grafica", sono curati dai tecnici della Sidley Wright Motion Works (**Hellraiser III**, **Freejack**, **Coneheads**).

R. M.

LE IMMAGINI SPECIALI

Nonostante da taluni ambienti dell'industria cinematografica nostrana vengano ancora oggi "classificati" a torto come artigiani "factotum", gli uomini degli effetti speciali devono essere considerati in realtà dei tecnici altamente specializzati in grado realizzare qualunque cosa venga loro richiesta. Persino troppo ovvio sottolineare poi che gli studi di produzione più prestigiosi del mondo hanno la propria sede negli Stati Uniti d'America e in Inghilterra. Paesi nei quali sono state girate gran parte delle pellicole che hanno fatto la storia del cinema. Da anni ormai creare "immagini speciali" non è affatto sinonimo di improvvisazione e sperimentazione in diretta confidando nella buona sorte ma piuttosto di pianificazione rigorosa e, con il supporto di tecnologie sempre avanzatissime, esecuzione in base ad una professionalità difficilmente riscontrabile in altre cinematografie. L'elettronica e l'uso intensivo del computer, che hanno avuto i propri albori nell'affascinante ma incompreso "Tron" (1979, regia di Steven Lisberger) della Walt Disney Pictures facendo già allora gridare al miracolo e sentenziare (evidentemente da parte di "pseudo-esperti" che non erano in grado di comprendere, o non volevano, le potenzialità della "computer graphic") che non sarebbe stato mai più possibile generare immagini di qualità superiore a quelle contenute in questa pellicola, non sono comunque ancora riusciti a soppiantare del tutto miniature, "matte painting" e creazioni meccaniche. Ma il ruolo che svolgono occupa uno spazio sempre maggiore. Fatto sta che negli U.S.A. ai fantasiosi nomi delle innumerevoli società che producono effetti visivi speciali viene aggiunta anche la parola "digital" a sottolineare la loro capacità di servirsi, se occorre, di immagini digitali per soddisfare le richieste delle case produttrici. Tra le più blasonate, pur avendo una giovane età, ci sono i "Rhythm & Hues studios" di Los Angeles che realizzano sequenze animate per cinema, televisione, pubblicità, video musicali ed attrazioni per parchi dei divertimenti. Con un personale che supera le cento unità tra animatori, modellisti, sceneggiatori, registi e membri dello staff dirigenziale, i "Rhythm & Hues studios" hanno saputo imporre in breve tempo il proprio nome e logo come sinonimo di creatività, originalità e capacità tecniche vincendo nel contempo numerosi premi nazionali ed internazionali.
La prima, assolutamente realistica, simulazione dell'immagine fotografica è stata realizzata per il film di guerra "L'ultimo attacco" ("Flight of the Intruder"), diretto da John Milius nel 1990 e tratto dal best-seller di Stephen Coonts. Ambientato durante la guerra del Vietnam, "L'ultimo attacco" è la storia di due aviatori navali statunitensi, frustrati dai continui insuccessi e da troppe morti, che con il loro bombardiere Grumman A-6 "Intruder" decidono, non autorizzati, di bombardare il deposito dei missili "terra-aria" vietnamiti Sa-2 "Guideline", situato in una piazza di Hanoi.
Nonostante la U.S. Navy abbia permesso alla "troupe" cinematografica della Paramount Pictures di girare a bordo di una portaerei e messo a disposizione alcuni aviogetti A-6 per le riprese in volo, la sceneggiatura prevedeva scene che sarebbe stato molto difficile realizzare per intero servendosi di veri aeroplani oppure di modelli radiocomandati o fatti volare mediante fili invisibili. La decisione di Mark Vargo, produttore degli effetti speciali visivi, di ricorrere al talento dei tecnici degli "Rhythm & Hues studios" per creare velivoli, bombe, missili e scie di fumo da inserire "digitalmente" nella "live action" per un totale di 23 scene, è stata senz'altro audace ma coronata dal successo. In proiezione è del tutto impossibile distinguere tra realtà e "computer graphic", la fusione è perfetta e innegabilmente specialissime sono le immagini create.

P.S.

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 139 - NOVEMBRE 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	😐	☺		☹	😐	☺
Il numero 139 nel suo complesso (contenuti)				Posteterna			
La qualità tecnica				Retrospettiva Mondiali '94 di Genovesi			
Sulla Stella di Moebius				Gli ingredienti del fantastico a cura di Genovesi & Passaro			
Ghita di Alizarr di Thorne				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
Briganti di Scascitelli				Vita e metamorfosi della rivista di Asimov di de Turris			
Ministero di Barreiro & Solano Lopez				Passi di Galliani			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena			
John Wood: il mito dei fumettari di Genovesi				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Campagna abbonamenti							

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 136 -137 AGOSTO - SETTEMBRE 1994

	Dati in percentuale		
	☹	😐	☺
Il numero 136 nel suo complesso	21	47	32
La qualità tecnica	21	37	42
Il mondo d'Arkadi di Caza	21	42	37
Inseparabili di Balcarce & Martinez	21	47	32
Colby di Greg & Blanc-Dumont	21	47	32
Collateral Damage di Pestriniero	13	33	32
Antefatto a cura di Gori	16	47	37
Indice di gradimento a cura dei lettori	16	53	31

	Dati in percentuale		
	☹	😐	☺
Il numero 137 nel suo complesso	20	53	27
La qualità tecnica	20	40	40
Brougue di Franz	7	60	33
Peter Kock di Barreiro & S. Lopez	27	40	33
Ghita di Alizarr di Thorne	13	33	54
Carissimi Eternauti... di Bartoli	20	47	33
Un superagente alla corte di se stesso a cura di Genovesi	20	67	13
Posteterna	7	60	33
Comic Art News a cura de L'Eternauta	20	47	33
Antefatto a cura di Gori	13	60	27
Videoispirazioni lovecraftiane di Genovesi	20	60	20
Lo specchio sognante di Genovesi & Passaro	27	60	13
Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena	20	53	27
Ci vediamo a Hobbiton di de Turris	20	60	20
Indice di gradimento a cura dei lettori	7	60	33

LA RIVISTA DEL FANTASTICO

L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 139
Novembre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/ 54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.